

Par G.E. Ranne et Stéphane Bura



C'était durant le neuvième mois de l'année, un mois du Repos.
C'était durant le neuvième mois de l'année, dans la ville de Biggett.

Toutes les 1000 lunes, ils convergeaient vers Biggett. Certains venaient seuls, à cheval ou à pied, d'autres arrivaient triomphants, entourés d'une véritable cour. Tous n'avaient d'yeux que pour leur champion, le représentant de leur peuple choisi par la Guilde.
Tous, ils venaient pour voir s'affronter les meilleurs de leur art et tous, ils espéraient que leur champion l'emporte et remporte le titre suprême, celui devant qui toutes les portes s'ouvriraient, celui que tous les puissants accueilleraient dans leurs palais, quelle que soit sa race ou son rang.

Toutes les 1000 lunes, tous les bardes et autres raconteurs d'histoires que compte Tanæphis convergeaient vers Biggett pour voir le meilleur de leur art remporter le titre de Barde des 1000 Lunes, le barde le plus respecté du continent.
Et durant 1000 Lunes, ce barde deviendrait plus prestigieux encore qu'un porteur d'arme.

Et tous ils venaient écouter des histoires, des contes et des légendes...

CONTES ET LEGENDES

Une extension pour Bloodlust

Racontée par G.E.Ranne et Stéphane Bura
Règles additionnelles : Croc
Mise en page par Croc
Illustrée par Var Anda 93
Couverturée par Frank Frazetta
Imprimée en Slovénie par Polex France

Les esprits taquins auront remarqué que la mémoire génétique des Gadhars avait déjà été abordée d'une façon quasi identique dans un numéro de Plasma, le magazine qui en a. Ca tombe bien, les auteurs en étaient contents et ce sont les mêmes.

Il y en aura sûrement parmi vous, parmi les plus vieux d'entre-vous devrais-je dire, qui reconnaîtront un air de famille entre la description du fonctionnement de la magie sur Tanæphis et un article des numéros 14 et 15 de feu le magazine Graal. Ca tombe bien aussi, vous allez rire, c'est également le même auteur, ce qui prouve au moins qu'il a de la suite dans les idées.

Sommaire

Ils venaient de loin, d'un bout à l'autre du continent, tous réunis par la Guilde des Voyageurs dans la cité de Biggett à une volée de flèches de la majestueuse capitale de l'Empire Derigion.

C'est le Boucher des Steppes, Piotr Gœthals qui se présenta le premier dans Biggett, monté sur son fidèle Chagar et accompagné de son escorte d'Yeux de Braise. C'était un insigne honneur pour Biggett de recevoir une telle délégation, Gœthals étant aussi connu pour ses poèmes épiques que pour ses exploits au combat. Il venait pour remporter le titre.

Apapah était venue seule. Des jungles Gadhar, elle était venue à pied, sur les routes et les chemins de terre. N'ayant pour seule richesse que sa calebasse et son baluchon, elle avait traversé les rivières en crue et les territoires hostiles, elle avait affronté monstres et tribus ennemies pour avoir la chance de se mesurer aux plus grands.

Quand vint Onlahp le Thunk, il déposa immédiatement une réclamation auprès de la Guilde. Son escorte s'était faite exterminer dans les montagnes par une patrouille d'Yeux-de-Braise, son poney avait été dévoré par un Chagar affamé et lui-même n'avait dû son salut qu'à une faille dans les rochers. La garde de Piotr Gœthals l'étudia longuement avec curiosité et incrédulité. Les yeux de Braise ne laissent pas de survivants, faille ou pas faille et si ce que racontait Onlahp était vrai, il y avait une grave faute qu'il fallait réparer. Mais cela n'arrêtait pas le Thunk qui regrettait amèrement de ne pouvoir se venger sur les puissants guerriers du Nord et déclamait à qui voulait l'entendre qu'il aurait sa vengeance en remportant le trophée.

La rumeur précéda Sanaya. Tous les habitants de Biggett se rappelaient encore avec effroi du lynchage de Saria, la Sekeker venue seule pour participer au dernier trophée et le soulèvement des tribus qui l'avait suivi. La guilde s'était sentie responsable et il lui avait fallu déployer des trésors de diplomatie pour éviter un véritable massacre. Elle avait offert en rétribution un nouveau né, la petite fille douce et innocente d'un de ses responsables Derigion, Alia. Ce n'est que plus tard qu'elle atteint la consécration sous le nom d'Alia, la Porteuse d'Arme, la favorite des Dieux, Alia à la Hache. Sanaya, elle, n'était pas venue seule et sa tribu installa son campement à proximité de la ville. Cette fois-ci, la moindre tentative de violence se solderait par un bain de sang sans précédent. Et si la garde de Biggett, qui n'était pas négligeable, avait été renforcée pour l'occasion par un détachement d'élite Derigion, tous tremblaient à l'idée d'affronter des unités de Chrysalides déchaînées, même en étant sûrs de se battre pour la victoire. C'était pour cela que Sanaya était venue jusqu'à Biggett, pour la victoire, n'importe quelle victoire.

Salius Juvens était venu de loin, de Belgrano, au pied de la chaîne de la Dent. Il avait traversé la moitié du continent, hué par ses pairs Vorozions parce qu'il se rendait au Trophée des 1000 Lunes en plein territoire Derigion puis par les Derigions eux-mêmes parce qu'il était Vorozion. Salius s'en moquait. Il allait remporter le trophée et le ramener à son peuple.

Muad Ahmett avait accompagné une caravane d'épice qui se rendait jusqu'à Pôle. Il n'avait jamais quitté le pays Batranoban et craignait même de franchir les murailles de la ville haute de Durville. Se mesurer aux autres ne lui aurait pas fait si peur si les rencontres avaient lieu à Durville, ou au moins en territoire Batranoban. Il avait fallu beaucoup de patience aux représentants de la Guilde des voyageurs pour le convaincre de se rendre au Trophée pour représenter les siens. Et seuls les épices que le maître épicier de Durville lui avait prescrit et qu'il portait dans sa besace, le rassuraient un peu. Il n'avait plus qu'une peur : ne pas avoir prévu assez large et venir à en manquer.

Rémi Drakh était un Alweg du nord, de la banlieue de Rockford. Il avait voyagé longtemps, porté par le flux et le reflux des percées Piorads dans les territoires du Sud. Comme possession il n'avait que sa flûte, son seul héritage. Il avait voyagé longtemps, mendiant son couvert et son coucher d'auberges en casernes. Il avait voyagé longtemps dormant souvent dehors, se nourrissant de racines et buvant dans les flaques d'eau.

Quand Biggett reçut Ohemm Milann, l'Hysnaton, ce fut avec des cailloux. On rejette souvent ce qui est différent et Ohemm avait l'habitude d'être rejeté. C'est une réaction normale, une réaction de peur. Mais il suffisait qu'Ohemm se mette à raconter des histoires pour que la magie opère, que la peur disparaisse et que soudainement son auditoire se retrouve autre part, dans un autre monde.

C'est pour cela qu'Ohemm préférait conter dans l'obscurité ou sous la protection que lui donnait sa grande cape fuligineuse car le destin qui lui avait donné son physique monstrueux lui avait également donné l'une des plus belles voix de Tanæphis.

Le dernier à venir fut Samuel Bouchard, représentant les Derigions. Barde à Pôle, il venait en voisin pour ramener le trophée dans la capitale.

Il faisait sombre dans la grande salle des spectacles de Biggett.

C'est là qu'avaient lieu les épreuves qui allaient départager les meilleurs bardes de Tanæphis. Des candidats durement sélectionnés étaient également présents, qui devaient entrer dans la compétition si l'un des bardes invités connaissait une fin brutale, ce qui s'était déjà vu. Depuis le dernier trophée, des mesures avaient été prises pour que les porteurs d'armes ne puissent pas y participer activement. Mais comment interdire quelque chose à un Dieu ? Alors que certains peuvent se camoufler, d'autres disparaître et que tous verraient assez mal qu'on leur interdise quoi que ce soit...

Les candidats étaient tous logés et nourris à l'Auberge du Polac aveugle, haut lieu de la Guilde des voyageurs à Biggett et qui sponsorisait le trophée. Chaque jour, ils se rendaient à la grande salle, qui servait habituellement de marché aux grains, et ils s'affrontaient en joutes verbales dont les sujets étaient libres. Mais bien sûr les contes les plus prisés étaient ceux qui faisaient montre de la plus grande imagination. Les grands faits historiques et légendaires arrivaient bien sûr en tête et il n'était pas rare que par le mystère des conteurs, certaines énigmes soient résolues, une histoire en amenant une autre qui la couvrait d'un regard nouveau.

Chaque soir, ils rentraient, et le repas leur était servi. On dit que beaucoup parmi les bardes ne se couchaient pas tout de suite car il était commun qu'ils trouvent l'inspiration dans les bras des jeune-filles et des jeune-hommes qui venaient des meilleurs maisons des Délices de Pôle, spécialement apprêtés pour l'occasion par la Guilde des Courtisans. Mais il leur fallait néanmoins dormir et c'est assez tôt que s'éteignaient les dernières lanternes.

Et c'est dans ces conditions que le premier candidat grimpa sur l'estrade, la gorge serrée et l'estomac noué. Il s'agissait d'Ohemm, l'Hysnaton qui avait gagné le tirage au sort et qui avait choisi d'entamer le trophée. Il avait demandé que l'on voile les lumières. Et si cela ne suffisait pas, il commença son conte derrière un paravent, s'aidant d'un jeu d'ombres qu'il faisait naître de ses longs doigts. Ce fut tout de suite la révélation et des soupirs de plaisirs s'élevèrent dans l'assistance, dans le public privilégié, bien sûr, mais aussi dans les rangs des bardes eux-mêmes, qui reconnaissaient là le talent de l'un des leurs. Ils ne l'appréciaient pourtant pas tous et l'un d'eux était loin d'être sensible au ton grave de la voix du demi-homme.

L'âge d'argent

Quand Tanæphis était jeune, et que le second soleil était plus lointain qu'il n'est aujourd'hui, notre pays vivait sous les auspices d'un éternel printemps.

La terre se réveillait après un long hiver, et avec elle, se réveillaient d'étranges maladies. Ces maladies attaquèrent les hommes, les femmes et les enfants. Certains survécurent, inchangés. D'autres moururent, d'autres encore furent changés, modelés dans leur nature profonde.

De nombreuses et étranges formes de vie virent ainsi le jour en ces temps paradoxaux : hommes à visages d'animaux et aux pouvoirs miraculeux, enfants à la peau bleutée qui étouffaient sur terre et ne pouvaient vivre que dans les profondeurs de l'océan, femmes-vers qui s'enfouissaient dans les dunes de sables et s'accouplaient avec les taupes...

Races maladives et fantasmagoriques qui flamboyèrent quelques courtes saisons avant de s'éteindre pour toujours. Stériles et condamnées elles étaient, sauf trois. Tanæphis voulut en effet que ces races survivent, quelques courts instants d'éternité, aux côtés des humains.

Elles finirent pourtant elles aussi par s'éteindre; mais leur marque demeure. Et parfois même, nous la retrouvons dans nos enfants.

Ces trois races sont celles des légendes : les elfes, les orks et les nains.

Des orks et des nains, mon conte ne parle pas aujourd'hui.

Il est dit, dans les vieilles histoires, que la nature des elfes était supérieure à celle des hommes. Cela est faux. Les elfes sont les enfants des humains, comme les deux autres races, et comme eux ce sont des êtres de chair et de sang, avec leurs forces et leurs faiblesses.

Il est dit aussi que les elfes étaient les maîtres du continent : cela est faux également. Les humains, déjà, fondaient des villages, commerçaient et se battaient.

C'est à cette époque que furent fondés les prémices de ce qui allait devenir plus tard les cités de l'Ouest, les blanches cités Batranobans. Mais cela, encore, est une autre histoire...

Les elfes sont donc les enfants des humains, proches de nous, et pourtant différents. Et il est dit, dans les vieilles histoires, que la maladie qui les avait changé leur avait donné la capacité d'absorber le Fluide, la force magique de la terre.

Cela est vrai.

Tanæphis est un pays béni, et la force magique y coule comme l'eau irrigue un champ. Cette force, certains savent l'utiliser. On dit que les Gadhars savent la manier pour soigner, et pour d'autres choses encore.

Que certains avaient même appris à la dévorer et que ceux là sont devenus des géants et ont construits des villes démesurées dans les jungles du Sud. On dit que les Armes elles mêmes utilisent le Fluide.

Mais chez les elfes, l'art de maîtriser les forces magiques atteignit un niveau que nul n'a jamais surpassé. C'était leur don, offert par la maladie. Le Fluide était attiré par eux et leur pénétrait le corps. Une puissance brute, parfois dangereuse, qu'ils mirent des siècles à contrôler et à asservir à leur volonté.

Et durant ces siècles d'études, la vie ne fut pas facile pour eux. Les nains, les orks et les humains les surpassaient en force et en connaissance des armes, et les elfes étaient d'éternels errants, toujours pourchassés et massacrés, à cause justement de cette magie qui était en eux et que les autres jalousaient sans la comprendre.

Puis, peu à peu, après de nombreux tâtonnements et de nombreux échecs, ils apprirent à manier leur don pour se protéger, pour se battre, pour guérir et pour tuer.

Pour les elfes, ce fut alors le début de l'âge d'argent. L'art de la magie se passait de parents en enfants, et les elfes fondèrent sur le continent des colonies prospères et puissantes. Les orks n'osaient plus les attaquer de front, et les humains qui les avaient pourchassés les courtisaient maintenant, par crainte de leurs pouvoirs.

Dans les villes, elfes, hommes et femmes vivaient côte à côte, se mariaient parfois. Et si cela avait duré, sans la traîtrise des humains et des orks, peut-être régnerait-il aujourd'hui sur Tanæphis une race mi-elfe, mi-humaine, pour le plus grand bien de tous.

Mais tel ne fut pas le cas. Car l'habileté des elfes, leur richesse et leur pouvoir leur créaient de nombreux ennemis.

Dans les villages, des hommes de mauvaise volonté s'allièrent avec les orks et attaquèrent des familles elfes la nuit, dans leur maison et par surprise, les massacrant et les dépouillant de leur bien. De massacres en massacres, de vols en viols, la race elfique aurait pu s'éteindre trop tôt, à ce moment...

Les elfes aussi ont leurs héros. Celui-là s'appelait Ayas, et était aussi puissant dans les voies du Fluide qu'il ne l'était dans les voies des armes.

Sa famille avait été tuée par les orks, et ses soeurs enlevées. La rage l'habitait, et son contrôle du Fluide était puissant. Il réunit les elfes dispersés dans les villes, forma une armée, délivra les prisonniers.

Les villes humaines craignirent alors de subir des représailles, car si c'était une chose d'attaquer à dix contre un des familles sans défense, c'était une autre chose de combattre une armée d'elfes magiciens.

Mais Ayas n'attaqua pas les petites cités. Il s'enfonça avec tous ceux qu'il avait réuni, les guerriers, les femmes et les enfants dans l'immense forêt qui, à cette époque, recouvrait l'ensemble du territoire.

Là, il tint un conseil avec son peuple. Ayas voulait trouver un endroit où tous seraient en sécurité, où ils pourraient se défendre. Ils leur fallait une ville, la plus belle des villes, et la plus fortifiée. Une ville où ils pourraient vivre en paix, et exercer leur art.

Durant ces siècles où ils avaient lentement appris les arcanes de la puissance, ils avaient aussi appris à ne pas se contenter du Fluide qui était absorbé naturellement par leur corps, mais aussi à exploiter celle du monde autour d'eux. La ville, dit Ayas, devra être construite au coeur de la force magique du pays, de manière à pouvoir la drainer aux quatre points cardinaux.

Ils se mirent donc à chercher, hommes, femmes et enfants, le coeur du Fluide sur le continent. Chaque parcelle de terre recelant autant de Fluide qu'une autre parcelle de terre, cette tâche aurait du être simple, et le coeur du Fluide se confondre avec le coeur géographique de Tanæphis.

Mais au Sud, les pères, les géants dont je vous parlais tout à l'heure avaient drainé beaucoup de force magique. Et il y avait des irrégularités naturelles, et des endroits dans les montagnes où le Fluide était plus fort qu'il n'aurait du être. Et il y avait surtout, à ce moment, l'arrivée des Armes-Dieux qui elles aussi se nourrissaient de la magie de la Terre...

Aussi l'endroit à trouver : le centre du Fluide, le pôle de toute la magie de Tanæphis restait-il caché.

Ayas, au milieu de son peuple qui vivait mille maux dans la forêt - car les elfes étaient restés trop longtemps dans les cités, et n'étaient plus habitués aux lois de la nature - envoyait expéditions sur expéditions, et toutes revenaient bredouilles. Quand elles revenaient, car la forêt en ce temps là était encore plus cruelle et profonde qu'elle ne l'est aujourd'hui.



La mort d'Aïssa

Les années passèrent. Ayas prit de nombreuses femmes parmi son peuple, parfois de force, car il avait un esprit et un règne de fer. Il eut de nombreux enfants et envoya ses fils, dès qu'ils atteignirent l'âge d'homme, à la recherche du lieu de ses rêves.

La construction de cette cité, de cette forteresse, devenait d'ailleurs urgente. En effet, l'arrivée des Armes-Dieux n'avait pas eu pour seule conséquence de bouleverser les niveaux de la magie sur la terre, elle était aussi en train de faire pencher de nouveau la balance du pouvoir du côté des humains.

Car ceux-ci pouvaient se lier avec les Armes-Dieux, alors que les elfes ne le pouvaient pas. Un elfe qui prenait une Arme-Dieu la sentait se dessécher entre ses mains, comme s'il pompait le Fluide qui était dedans - et tel, en effet, était le cas. L'Arme n'avait alors plus aucun pouvoir, et l'elfe était désorienté pendant quelques minutes par le soudain afflux de Fluide qu'il était incapable de combattre.

Les raids des humains contre le peuple elfe redevinrent nombreux et meurtriers, et Ayas souffrait, car il devait repousser non seulement les attaques externes, mais aussi celles internes de son propre peuple qui disait que son rêve était vain et qu'ils allaient tous mourir pour rien, à rester groupés ainsi au milieu de la forêt, vulnérables aux attaques de leurs ennemis...

Et le premier de ces rebelles, qui disait qu'il fallait renoncer à la fable du "centre du Fluide", et s'égayer sur tout Tanæphis en petites tribus pour pouvoir croître et survivre, ce rebelle, qui avait tout le charisme d'Ayas et plus de jeunesse était son propre fils, Sery. Et Sery avait une femme très belle, dénommée Aïssa, qui l'aidait à monter la rébellion contre son père.

Les discours de Sery et d'Aïssa portèrent leurs fruits, et le peuple elfe exigea un nouveau conseil. Ayas fut obligé de céder, et là, sous la clarté de Taamish, le peuple dit sa révolte et sa haine contre la tyrannie d'Ayaz, oubliant que c'était cette tyrannie qui, en les réunissant et en leur permettant de se battre, les avait sauvé tant de fois de la destruction.

Ayas allait être politiquement renversé, quand, par le plus grand des hasards, ou des miracles, une des expéditions envoyées chercher le Fluide il y a des années, et que tous croyaient perdue, fit son apparition dans le cercle d'arbres et de rochers où se tenait le conseil.

Ils étaient hâves et hagards, ces elfes, car ils étaient partis depuis de nombreuses années et avaient beaucoup soufferts, mais ils étaient heureux. Car ils avaient enfin découvert le centre des forces de la magie sur Tanæphis. Un endroit comme les autres, à des polacs au Nord, dans une grande plaine recouverte d'une épaisse forêt.

Ayas hurla de joie et de bonheur, levant ses bras vers le ciel étoilé et laissant couler des larmes de joie. Sery et Aïssa restèrent silencieux, et le peuple était partagé. Ayas parla, parla encore du refuge où ils seraient en sécurité, de l'union du peuple des elfes dans un endroit où ils pourraient, mieux que tout autre; contrôler et manier les forces du Fluide.

Ayas parlait bien, et c'est cet art de la parole qui lui avait permis de tenir son peuple pendant toutes ces années. Mais ce discours, combien de fois déjà, l'avait-il déjà répété ? Il avait perdu sa magie à force d'être rabâché : dans les yeux des hommes et des femmes qui l'entouraient, Ayas ne lut que le doute et la fatigue.

Et pourtant, bien qu'il ait maintenant un goût de cendre comme un rêve trop vieux, et bien qu'Ayas, qui exprimait ce rêve, ne soit au fond qu'un homme violent et assoiffé de puissance, le discours n'en était pas moins véridique.

Et l'avenir l'a prouvé, qui, s'il n'a pas empêché la race des elfes de s'éteindre, leur a permis grâce au rêve d'Ayas et à la cité qu'il a construite de rester dans toutes les légendes...

Sery prit alors la parole et leur parla à son tour. Non de rêves et de villes, mais des malheurs et des obstacles qui les attendaient pendant leur voyage, des femmes, des vieillards et des enfants qui n'y survivraient pas, des années d'efforts qui seraient nécessaires avant qu'une telle cité soit construite - si elle l'était jamais. Et ce discours là, le peuple le comprit.

Ayas sentit qu'il était en train de perdre la partie. Alors il sortit son coutelas et attrapa son fils par le bras. Un instant peut-être, Sery crut-il à un geste d'affection : comme si son père avait entendu son discours et en avait été convaincu. Et c'est pour cela qu'il ne réagit pas tout de suite à la lueur de meurtre et au cri que poussa Aïssa. Quand il leva le bras pour se défendre il était trop tard, et Ayas lui trancha la gorge d'un geste net et précis, et son sang en grande gerbe éclaboussa les assistants.

Ayas jeta le corps de son fils, attrapa Aïssa et la frappa de son poing nu. Puis il dit qu'il ferait la même chose aux traîtres et à tous ceux qui oseraient s'élever contre sa décision. Il les tuerait et prendrait leur femme dans la honte et la douleur pour en faire la sienne.

Dans le conseil, ce ne fut que tumultes et cris, et dans le plus grand désordre certains s'élevèrent contre Ayas, l'épée à la main. D'autres prirent son parti, et Taamish brilla sur cette scène où les elfes s'entre-tuèrent, ou le frère tua le frère et le père son fils dans la rage et le désespoir.

Quand l'aube se leva, beaucoup pleuraient. Le parti d'Ayas avait gagné, et il se retira sous sa tente en

emmenant Aïssa de force. Les mauvaises langues disent d'ailleurs qu'Ayas convoitait la femme de son fils depuis longtemps déjà, et que ce n'était pas seulement sa rébellion qui l'avait poussé à le tuer.

Il se passa cinq années avant que le peuple d'Ayas n'atteigne l'emplacement désigné, cinq années où, comme l'avait prédit Sery, de nombreux elfes périrent, tués par les fatigues du voyage ou les attaques de brigands de toutes races.

Mais un jour ils virent la plaine, et la forêt, et les rochers de calcaire et d'albâtre. Et Ayas arriva au centre de la plaine, et y planta son coutelas pour désigner l'endroit où serait bâtie la ville, et il rit de joie.

Aïssa, qui l'accompagnait comme le faisaient toutes ses femmes, de gré ou de force, était alors enceinte et presque à son terme.

Est-ce qu'elle vit, en voyant Ayas rire, le visage de son bien-aimé assassiné devant ses yeux ? Ou est-ce qu'elle voyait la dérision de sa propre vie, de ses propres espoirs et de ses propres rêves ? Ou est-ce qu'elle se haïssait de n'être pas morte, et plus encore, de porter l'enfant de l'homme qu'elle abhorrait ?

En tous cas, ivre de rage et de haine en voyant les ambitions d'Ayas se réaliser, elle arracha le coutelas de terre et voulut le planter dans la figure d'Ayas.

Celui-ci était un guerrier accompli, il évita le coup, attrapa le coutelas et par réflexe, frappa - il eut voulu retenir son geste, mais il était trop tard.

Aïssa chancela, mais resta debout, et Ayas crut d'abord qu'elle n'était que légèrement blessée. La jeune femme elfe se mit alors à rire, d'un rire étrange et saccadé. Puis à pleurer, et soudain, avant qu'Ayas puisse l'arrêter, elle proférait une terrible malédiction sur la ville qui allait être construite là, sur les habitants qui viendraient y vivre, sur les rois qui y régneraient. Et elle disait, cette malédiction, que la mort planerait toujours sur la ville, que tous les royaumes dont la cité serait la maîtresse s'écrouleraient dans les cendres et dans le sang, et que... mais je n'en répéterai pas les termes aujourd'hui, car ils sont noirs et désespérés.

Puis elle s'écroula, et mourut. Ayas ne fit que rire, et la ville fut construite. Ayas la dénomma Pôle, car elle était au pôle de la force magique de Tanæphis. Cette ville, vous la connaissez; elle a vu la destruction de l'Empire elfe, et verra bientôt celle de l'empire Derigion.

Et il en sera ainsi à jamais, car la ville a été construite dans le sang et la haine, et elle est maudite à jamais.

Ceci est la fin de mon conte. Mais je n'en ai pas l'exclusivité, et il y a quelque chose qu'il faut que vous dise.

Alors que je voyageais dans les jungles Gadhars, et que je profitais de l'hospitalité d'un village, j'entendis raconter cette histoire par une sage-femme d'environ 50 ans.

C'était bien la même légende, et la vieille femme noire parlait d'Ayas, de son fils et de sa femme avec une éloquence qui n'enviait rien à la mienne, je dois l'avouer. J'écoutais avec toutes mes oreilles, car il est toujours intéressant, pour un barde, d'étudier les "trucs" par lesquels les autres donnent vie à leurs discours.

J'écoutais toujours quand la femme raconta la mort d'Aïssa, et sa malédiction. Je croyais alors qu'à l'instar du mien le conte était fini. Il n'en était rien : et voici donc une autre fin pour ce conte.

Quand elle tomba sous le coup de poignard d'Ayas, Aïssa, je vous l'ai dit, était grosse. Alors que son cadavre gisait à terre, les autres femmes se précipitèrent vers elle pour voir si elles pouvaient lui porter secours.

Il était trop tard, et elle avait rendu le dernier soupir...

Cependant, dans son ventre, le bébé bougeait encore, et était ce le choc de la mort, ou autre chose, les contractions de l'accouchement avaient commencé.

Elle transportèrent le cadavre dans la tente, et, chose étrange et miraculeuse, les contractions continuaient. Et l'enfant naquit, vivant, sans qu'il fut même besoin de découper le ventre de la mère.

L'enfant fut aimé par Ayas, et grandit en force et en beauté. Ce qui n'est pas du tout bon pour mon histoire, car j'aurai aimé, afin de clore ma légende sur une fin grandiose, raconter comment il ne pensa qu'à venger sa mère et comment, à l'âge adulte, il poignarda Ayas.

Une belle fin en vérité, cela aurait été; mais non ! La vieille Gadhar dit au contraire que l'enfant rendit à son père tout son amour, et qu'il devint un elfe puissant et généreux, qui répandit le bien autour de lui, et vécut très heureux.

Et elle en tira une morale, disant que de tout ce qui était très mauvais il sortait parfois quelque chose de bon. Et que la malédiction d'Aïssa était contrée, un peu, par la naissance de son fils qui était la vie et le renouveau.

Et ainsi, dit elle, Pôle est à la fois maudite et bénite, et malgré tous les maux qu'elle subit, un jour viendra du sein de la cité le renouveau et la vie.

Je ne sais quelle fin vous préférez, quand à moi, je vais me rafraîchir le gosier.

"Dans son délire, il parla du combat, de sa chute dans une crevasse et cavernes où il put se reposer. Des cavernes où coulaient des sources chaudes, avec des animaux et des plantes comme il n'en avait jamais vu. personne ne le crut et il mourut cette nuit là; dans les bras de ses compagnons, tenant encore dans sa main crispée la fleur qu'il avait ramassée. Ainsi s'achève l'histoire de Stöhl le guerrier Thunk..."

Le silence était tel, suite au conte, qu'on aurait pu entendre un Polac penser. C'est dire.
Onlahp se redressa fièrement au centre de la scène devant ses pairs attendant les tonnerres d'applaudissements et d'acclamations.

Et enfin...

"Trop connue !"
"Moi-même je la racontais quand j'avais cinq ans à mes camarades de classe !"
"Aucun intérêt !"
"C'est nul !"
"C'est bien une histoire de Thunk, ça !"
"Tu parles d'une légende originale, elle a déjà été racontée lors du dernier Trophée !"
"Dehors le Thunk !"
"Improvise !"

Onlahp ne réagit pas. Paralysé, il restait sur l'estrade, au centre de l'amphithéatre qui accueillait les rencontres du Trophée. La règle était simple : il n'y avait pas de règles. Les bardes pouvaient se livrer à leur art sans limitation de quel ordre qure ce soit, sinon l'avènement du mois des croisades qui modifiait sensiblement le comportement des plus belliqueux et qui transformait le Trophée des 1000 Lunes en bataille rangée à coups de lyres, de luths et de cornemuses, jusqu'à ce que les escortes s'en mêlent et chargent. Ce qui avait tendance à stopper net une carrière artistique.
Le meilleur des meilleurs était choisi à la majorité absolue par les bardes présents et seuls pouvaient voter ceux qui étaient nommés par la Guilde des Voyageurs. Mais ils n'étaient pas les seuls à concourir. Des conteurs venaient de loin pour disputer des qualifications, des épreuves qui leur permettraient de se mesurer aux plus grands, et qui sait de remporter le Trophée. Pour cela, il leur fallait obtenir l'unanimité du vote et ce n'était encore jamais arrivé.

De la magie et de ce qui en découle

ou,
un peu de génétique
ou,
un peu de physique
ou,
tout est lié...

Comme tout lecteur fidèle de Bloodlust le sait, "par le passé, le continent de Tanæphis regorgeait d'énergie mystique, ou "Fluide". Les premiers, les Gadhars apprirent à capter ce Fluide dans la nature et à le stocker en eux.

Cela eut pour effet de les faire grandir et croître en robustesse. Les Gadhars de l'époque nommèrent ces hommes les "Pères"."

Le système de magie de Bloodlust est quelque peu différent de ce que l'on trouve habituellement dans les Jeux de Rôle, voire même dans les œuvres littéraires, qui si elles ne sont pas toujours médiévales n'en sont pas moins toujours fantastiques.

La magie, ou du moins son composant actif, le Fluide, se trouve à l'état naturel sur Tanæphis mais aussi sur tout le reste de la planète. C'est sa maîtrise qui permet d'accomplir de hauts faits magiques. Comment ? Nous allons y venir.

Le Fluide est partout, aussi bien dans la faune, dans la flore, dans les arbres, les rochers et bien évidemment dans les humains, mais à très faible dose. Ce Fluide, à l'état naturel, a tendance à recouvrir uniformément le continent. Dans certains cas, la "densité" de Fluide, nous reviendrons sur ce terme, est beaucoup plus forte, en fait il s'agit de rémanences extrêmement puissantes de magie, des concentrations artificielles, dûes à une surcharge de magie, ce qui provoque les poches de magie glauque que tous les joueurs de Bloodlust connaissent. A l'inverse, il est tout à fait possible qu'il y ait des endroits sur Tanæphis où le Fluide n'existe plus, c'est à dire que la magie même n'est plus.

Nous verrons plus loin les causes de ce phénomène et les conséquences sur les armes et leurs porteurs.

D'où vient le Fluide ?

Les anciens vous le diront sans doute, avant d'y avoir quelque chose, il n'y avait rien.

Et c'est au moment où le quelque chose prit la place du rien, où la nature prit possession du monde, que certaines forces et énergies en présence ne furent pas intégrées au grand tout. Elles furent en quelque sorte laissées pour compte par ce nouvel ordre naturel. Ce sont en quelque sorte les énergies résiduelles du Big Bang, les forces même d'avant le Big Bang. Et c'est tout à fait normal dans ces conditions qu'elles influencent directement la nature, comme un principe actif, dans la mesure où elles n'en font pas partie.

C'est donc ce Fluide que les Pères des Gadhars manipulaient, que les sorciers Gadhars savent encore utiliser mais à beaucoup plus faible échelle et qui faisait partie même du peuple Elfe. Et c'est évidemment ce Fluide dont sont friantes les Armes, car il est à la source de leurs pouvoirs.

Physique du Fluide

Le Fluide s'étend en nappe sur le continent de Tanæphis et sur toute la planète. A l'état naturel et à l'éveil du printemps de Raz, avant que les Pères ou que les Armes n'apparaissent, on peut considérer que la densité du Fluide était de 1. Cette densité ne lui permettait pas d'agir activement sur la nature.

Depuis, après les quelques milliers d'années d'histoire de Tanæphis, la densité moyenne sur le continent, hors Pôle, est tombée à environ 0,05. Autant dire qu'il n'y en a plus beaucoup. Et comme ce chiffre est une moyenne, vous pouvez comprendre aisément que si les poches de magie glauque ont une densité supérieure, et même supérieure à 1, certaines zones géographiques ont une densité très faible, approchant ou atteignant même le zéro absolu.

Le Fluide a tendance naturellement à s'étendre sur la planète et sur le continent de façon uniforme. Ce qui veut dire que si une zone de dépression apparait, où la densité devient très proche de 0, le Fluide alentour va naturellement se déplacer au centre pour combler le vide, et ainsi de suite, assez lentement pour qu'en fin de compte, la densité en chaque point de la zone corresponde à peu de choses près à la densité moyenne de la zone.

De même, en cas de poche de magie glauque, une concentration d'une densité supérieure à 1, la poche va au fil du temps s'étaler et perdre de sa densité et de sa puissance. Jusqu'au moment où atteignant une densité de 1, même si elle a augmenté de taille dans le processus, elle n'agira plus activement sur la nature. La durée de remise à la moyenne d'une zone, que ce soit pour la recharger ou la décharger est directement proportionnelle à sa taille.

Mais où est passé le Fluide alors ? A l'heure actuelle, en 1033 après Neinnes, la plus grande partie du Fluide qui manque est contenue dans les Armes-Dieux qui l'absorbent en continu au fur et à mesure qu'elle deviennent plus puissantes et plus nombreuses. Contrairement aux Gadhars, l'Arme Dieu peut conserver le Fluide en elle. Il ne s'use que si elle s'en sert. Et le grand nombre d'Armes explique la chute énorme de densité de Fluide. Certaines régions sont néanmoins plus fournies en Fluide, du fait de leur situation géographique. Il s'agit des côtes de Tanæphis car jusqu'à preuve du contraire, les Armes et les Possédés ne sont présents que sur ce continent.

Le Fluide devrait donc avoir logiquement une densité plus importante au large, même si des transferts de Fluide s'effectuent du reste du monde vers Tanæphis. Ces transferts se font très lentement, mais les échelles ne sont plus les mêmes et ils s'effectuent à l'échelle géologique.

Si l'on pouvait dresser une carte de la densité de Fluide à l'échelle de la planète, Tanæphis serait sûrement représenté par une cuvette à bords évasés. Un peu comme une assiette à potage, ou comme l'amorce d'un trou noir dans un champ de vecteurs pour les passionnés de SF.

Comment fonctionne la magie dans le monde de Bloodlust

Prenons comme exemple un pouvoir ou sort que tous les joueurs de rôle connaissent, Fireball, ou plus prosaïquement, boule de feu, ou encore, spécifiquement aux armes habituelles, Projection de Flammes.

Dans des conditions normales, sans l'utilisation de magie et mis à part un bon lance-flamme ou une dose familiale de napalm, il faut utiliser une débauche d'énergie certaine pour enflammer l'air et le projeter sur un adversaire potentiel, qu'il soit agressif ou non, ce qui avouons-le n'est pas à la portée du premier venu.

Comment procède dans ce cas le sorcier ou l'arme ?

C'est simple : il se sert du Fluide, qui agit activement sur la nature pour obtenir cet effet. A l'état naturel et passif, le Fluide, quand il est en concentration normale n'a aucun effet. Quand sa densité est trop importante, il se produit en quelque sorte un effet de réaction en chaîne, mais contrôlée (comme dans une centrale nucléaire, à l'exception de Tchernobyl, en opposition avec une explosion atomique classique) et le Fluide influe doucement mais surement sur la nature et sur

l'environnement, créant des mutations dans la faune, la flore et facilitant la création des monstres. Quand le Fluide est concentré artificiellement dans un organisme ou dans un objet puis relâché brusquement, lors de l'utilisation d'un pouvoir ou d'un sort, la masse critique est instantanée et l'effet est immédiatement sensible (c'est dans ce cas que l'effet est semblable à explosion atomique, une réaction en chaîne incontrôlée). C'est bien le Fluide qui est à la base de l'effet magique ou du pouvoir et qui, agissant directement et activement sur l'environnement, en modifie les composantes essentielles jusqu'à obtenir des résultats aberrants, des jets de flammes ou d'acide, des coups qui font exploser des armures, des apparitions spontanées d'énergie, etc...

Pour se servir du Fluide encore faut-il pouvoir le concentrer en soi, l'accumuler comme une batterie. Pour cela, deux solutions : Le faire naturellement ou apprendre à le faire. Actuellement, seules les Armes et les possédés sont capables de concentrer en eux du Fluide naturellement et ils le font d'ailleurs très bien. Il fut un temps, pas si éloigné que cela, où les Elfes en étaient capables, eux qui fondèrent toute leur civilisation sur la magie. Bien avant les mages Elfes, les Pères des Gadhars, les géants, apprirent seuls, à l'aide de leur mémoire ancestrale qui remontait aux précédentes années de Raz.

Eux aussi savaient accumuler le Fluide, avec les conséquences que l'on connait (cf Poussière d'Ange). Les Nains, quant à eux, se virent offrir la maîtrise du Fluide en guise de paiement par les Elfes, comme nous le verrons plus loin et ils accomplirent également bien des hauts faits magiques.

Note sur les Armes :

Les Armes absorbent et accumulent le Fluide en elle, en toutes circonstances et ce, de manière constante. Ce phénomène est à sens unique : on ne peut, même si on en a les moyens, absorber le Fluide une fois qu'il est contenu dans une Arme sauf au moment où elle utilise l'un de ses pouvoirs, et seulement à ce moment là, et seulement la quantité de Fluide requise à l'utilisation du pouvoir. Dans ce cas, l'Arme produira un misérable pouetttt à la place de son prestigieux pouvoir qui évidemment n'aura pas le moindre effet. Bien sûr, rien n'empêche une Arme d'utiliser tous ses pouvoirs en continu jusqu'à ce qu'elle se vide entièrement. Et à partir de là, elle est mal, mais c'est une autre histoire...

A contrario, il existe quelques cas pratiques où l'Arme ne peut pas ou plus absorber de Fluide.

Si la densité de Fluide est égale à 0. Cela peut paraître idiot de le signaler, mais bon...

Si l'arme en a ras la gueule. Les Armes ont des limites, même si celles-ci sont en proportion de leurs désirs.

Si l'arme atteint un niveau zéro. Elle a si peu de Fluide en elle qu'elle ne peut plus en absorber, ou tellement peu qu'elle est en stand-by. C'est un peu le principe d'une pompe. Il faut quelque chose pour l'amorcer. Si l'arme est vidée ou si son Fluide atteint une limite inférieure, elle devient quelque peu zombiesque et ne peut revenir à elle que si elle se fait injecter du Fluide, et ce n'est pas donné à tout le monde. Il est à noter que cette limite inférieure est malgré tout supérieure au seuil de Fluide nécessaire pour utiliser un pouvoir ou deux. Ce qui veut dire qu'une Arme dans ce cas pourra tout de même utiliser un minimum de pouvoirs, mais de façon "mineure", comme les Armes du même nom. D'ailleurs, de là à dire que les Armes mineures sont des Armes zombifiées...

Si le dégagement de Fluide provient de l'utilisation d'un pouvoir par une autre Arme. Et vous allez me dire heureusement, parce que sinon, les combats où se battent plus d'un porteur manqueraient singulièrement de charme. Les Armes sont plus ou moins immunisées à leurs propres pouvoirs (les Armes, pas les porteurs...).

Si la densité instantanée de Fluide est trop importante, comme c'est le cas lors d'un sort très puissant par exemple. Les joueurs ayant achevé la campagne Eclat de Lune ont déjà été confrontés à ce phénomène, au moment du relâchement de l'énorme concentration de Fluide dans l'atmosphère. Il est précisé que les Armes Dieux ne peuvent pas en absorber l'énergie. Dans ce cas précis, l'Arme ferme en quelque sorte les yeux et attend que cela se passe. Il est des cas, et les joueurs n'y ont encore jamais été confrontés, où l'Arme a beau fermer les yeux, la décharge de Fluide est tellement puissante qu'elle en prend quand même plein la gueule et entre en surcharge. A ce moment là, tout est possible, des bourdonnements d'oreille permanents (womp, womp, womp...) aux graves troubles psychologiques, en passant par l'inconscience de l'arme voire même sa destruction, en l'occurrence le bannissement du Dieu.

Actuellement, aucun sorcier ne peut attaquer une arme magiquement car il est limité par sa capacité à réunir et à collecter le Fluide autour de lui et non en lui pour lancer son sort et dans ce cas, l'Arme à proximité pompe l'énergie qui est de toute façon très faible, obligeant le sorcier à réunir à nouveau du Fluide, pour que l'Arme l'absorbe à nouveau... On peut continuer longtemps.

Les Armes sont donc tranquilles sur ce point. Mais en fouillant dans le passé de Tanæphis, certains individus auraient été suffisamment puissants pour attaquer une arme, lui faire péter les plombs et pourquoi pas la bannir. Une Mère comme Tinouata, surtout à l'époque où le Fluide était partout et en très grande quantité, n'aurait sans doute pas eu de problème, elle qui

survécu à la chute de fragments des trois lunes, si tant est qu'une Mère et qu'une Arme ait pu partager le même espace sans en souffrir. Après tout, Sunbeam, dès son incarnation commença à pomper le Fluide de Wattanani. Mais Wattanani n'était pas le plus puissant des Pères. Il n'était qu'un enfant.

Si vous avez bien suivi, vous aurez compris que les Armes se servent d'une réserve de Fluide qu'elles ont emmagasiné en elles pour utiliser leurs pouvoirs.

Quelles sont donc les limites de cette réserve ?

Cela dépend principalement des Armes, mais certains indices vous sont donnés dans les tables de descriptions des pouvoirs, où alors que des pouvoirs triviaux sont utilisables en permanence, certains pouvoirs très puissants ne sont utilisables qu'un nombre de fois limité par jour. C'en est la conséquence directe. Et quant à connaître les réserves exactes d'une Arme, pensez simplement que pour que 10000 Armes-Dieux fassent baisser la densité de Fluide d'un continent entier de 1 à 0.05, elles doivent encore avoir de la marge.

C'est évidemment le relâchement instantané de Fluide dans la nature qui est recherché pour lancer un sort ou utiliser un pouvoir. Mais même dans le cas d'une densité extraordinaire de Fluide dans une arme, il faut une étincelle pour tout déclencher et le rendre actif. Et cette étincelle c'est la manipulation du Fluide qui baigne Tanæphis depuis des milliers d'années qui la déclenchera à la manière d'un catalyseur.

Petit rappel aux ignares : un catalyseur est un élément qui déclenche ou accélère une réaction chimique ou physique sans en être lui-même modifié, et ce par sa seule présence.

En fait, c'est dans la manipulation du Fluide extérieur, si faible soit-il encore dans la nature que réside tout le pouvoir d'un sorcier ou d'une arme.

C'est donc en quelque sorte la multiplication (même si c'est BEAUCOUP plus subtil que cela) entre le Fluide ambiant et le Fluide du sorcier ou de l'arme qui provoque l'effet magique.

Evidemment, on considère que la "valeur" de l'opérateur Fluide d'un être humain qui en possède naturellement comme tout le monde mais qui ne sait pas ni l'utiliser ni manipuler le Fluide extérieur, est égale à zéro.

Ainsi, même dans une poche de magie glauque où la densité de Fluide est très importante, un être humain ne connaissant rien au Fluide ne pourra toujours pas lancer de sort.

Il sera néanmoins modifié dans sa nature par la poche s'il reste trop longtemps. Par contre, un sorcier Gadhar dans les mêmes conditions lancera plus facilement un sort, parce qu'il lui sera plus facile d'activer le Fluide ambiant et qu'il le réunira plus rapidement au contact de la poche de magie. Une Arme ne verra pas forcément sa puissance augmenter, mais elle aura plus de facilité à utiliser un pouvoir (l'allumage étant plus facile) et se sentira globalement plus en forme. Par contre, elle ne se "rechargera" pas plus facilement, l'absorption de Fluide étant de toute façon constante, un peu comme un organisme face à la vitamine C, elle a des capacités d'assimilation limitées.

Bien sûr, le contraire est également vrai. Et dans ce cas, même l'arme la plus puissante qui tente d'utiliser un pouvoir dans un endroit ou la densité de Fluide est absolument nulle, c'est rare mais cela existe comme vous le constaterez, n'obtiendra une fois de plus qu'un misérable pouetttt à la place de son superbe effet de projection d'acide. Ce qui, en plus d'être risible n'est pas du tout le but recherché.

Il est à noter que dans le cas des Armes, seuls sont concernés les pouvoirs magiques ou de combat (exotiques principalement) et non ses talents propres (primaires et secondaires) qui sont plus des compétences (talents de telle ou telle race) qu'autre chose. Ne sont pas concernées non plus les facultés de communication. A contrario, les pouvoirs de combat comme Destruction ou Dommages supplémentaires par exemple sont concernés.

En terme de jeu, si les porteurs se retrouvent dans des zones de "non magie", ne vous faîtes aucun souci, tout (où, comment, pourquoi, quand ?) vous sera expliqué dans les scénarios. Après tout, les Armes n'expliquent pas tout à leur porteur et nous non plus.

Note sur les sorciers Gadhars :

Les Gadhars eux, doivent réunir suffisamment de Fluide pour obtenir un petit effet magique. Ils se servent du Fluide qu'ils réunissent dans leur immédiate proximité comme catalyseur pour leur propre Fluide interne ET comme principe actif.

Mais les Gadhars sont quoi qu'en pensent les Piorads des gens comme les autres et ils n'ont ni plus ni moins de Fluide qu'une autre race, c'est à dire pas grand chose. L'effet magique dépend donc de la quantité de Fluide réunie autour d'eux.

C'est pour cela qu'il est impossible pour un Gadhar de lancer un sort contre un porteur d'arme car le sort serait tellement peu puissant que le Fluide serait immédiatement absorbé par l'Arme.

Il ne lui est pas non plus possible d'absorber le Fluide à la libération lors de l'utilisation d'un pouvoir, car il lui faut du temps pour réunir le Fluide et les pouvoirs des Armes étant plutôt du genre instantanés...

Un peu d'Histoire

Après le très long hiver glaciaire, la planète se réchauffa lentement, du Sud vers le Nord et les premiers humains à se réveiller furent les Pères des Gadhars, qui hibernaient tranquillement au fin fond de leurs jungles.

Il faut bien prendre en compte, si l'on veut tout assimiler, que les Pères des Gadhars se réveillèrent aux alentours de l'an 3000 de l'année de Raz.

Un doute subsiste quant à la pure humanité des Pères des Gadhars. D'une part il semble qu'ils soient apparus sur Tanæphis bien avant les autres peuples et cas unique sur le continent, c'est la seule, et la dernière, ethnie à pouvoir manipuler le Fluide naturellement, même si c'est à très faible échelle. Les autres ethnies étant les Elfes, dans une moindre mesure les Nains et les Orks et bien évidemment les Armes, mais peut-on véritablement parler d'ethnie dans leur cas ?

A l'époque où émergèrent les Pères, il n'y avait pas d'Armes, il n'y avait pas de virus, ni de races mutantes. Les seules choses pouvant sortir de l'ordinaire était la prolifération de Sauriens plus ou moins géants, qui avaient tendance à piétiner les villages une fois leur construction achevée. C'est à partir de cette époque que les Pères développèrent leur art du dressage.

Les Gadhars et les Pères ont toujours possédé la mémoire ancestrale ou génétique. Et il y a très longtemps, lors de la précédente année de Raz, des races très puissantes, des civilisations éclatantes avaient déjà foulé le continent. Certaines de ces races avaient tout naturellement appris au fil des siècles à contrôler le Fluide, cette Force qui recouvrait tout Tanæphis. Ces civilisations s'étaient étendues partout, des montagnes du Nord au jungles du Sud qu'elles avaient partagé avec les Gadhars, ou du moins si tel était leur nom à l'époque les ancêtres des Gadhars. Mais malgré leur puissance, l'Hiver les avait emporté sous son manteau de glace.

Et aux alentours de 3400, c'est par rêve, par transe que certains Pères, plus ou moins consciemment et grâce à leur mémoire génétique, recommencèrent à manipuler le Fluide. Ils retrouvaient, de manière un peu empirique, les gestes et les états d'esprit, les rythmes qui permettaient d'absorber la force-vive, de courber la nature, de devenir plus grand et plus fort.

Ces Pères devinrent les plus grands sorciers du continent, au sens littéral du terme. Les Pères des Gadhars mesuraient jusqu'à 5 mètres de haut.

Et tout était proportionné.

A cette époque, les Pères construisirent des cités gigantesques, des temples perdus au fond de la jungle, des pistes dallées qui traversaient la forêt d'un bout à l'autre. La Civilisation des Pères était éclatante et ils considéraient quelque peu les humains comme leurs enfants. Mais ce sont également les Pères qui sont responsables de l'avènement des armes sur Tanæphis. Et les Armes et la magie sont ainsi liées depuis l'effondrement de la civilisation des Pères. Voici ce que raconte la légende et aussi ce qu'elle ne dit pas :

Le plus puissant des Pères était connu sous le nom de Iswanatti. Sa femme s'appelait Tinouata. Elle venait d'une autre souche du peuple Gadhar. Une branche dont les ancêtres avaient été mis en contact avec des formes beaucoup plus noires de magie. Et la mémoire ancestrale de Tinouata lui enseigna la façon de s'approprier le Fluide des hommes, ce qu'elle fit, sans aucun scrupule. Elle devint puissante, plus encore que son mari, mais la folie la guettait.

Iswanatti tenta de lui faire changer d'avis, mais elle refusa et les Pères réunis autour d'Iswanatti l'affrontèrent.

La puissance des Pères était telle qu'ils arrachèrent des fragments des trois Lunes et qu'ils les précipitèrent sur Tinouata pour la faire plier, mais sans succès. Voyant leurs forces s'affaiblir et ne voulant pas céder, ils arrachèrent un morceau de l'un des Soleils et le précipitèrent sur Tinouata. Celle-ci protégea son fils, Wattanani dans un réflexe maternel et tous les Pères disparurent dans un gigantesque éclat de lumière.

Le morceau de soleil avait percuté la jungle tuant tous les participants au combat à l'exception de Wattanani, il avait littéralement volatilisé la région, faisant entrer en fusion plusieurs veines de minerais métalliques. Quand Wattanani se réveilla, il prit le magma pour le morceau de soleil, alors qu'il ne s'agissait que d'une boule de métal fondu.

Mais cette débauche de magie avait eu un autre effet. Une déchirure, une ouverture sur quelque chose qui n'aurait sinon jamais dû, ni jamais pu autrement entrer en contact avec le monde de Tanæphis.

Et la première Arme Dieu s'incarna dans le métal.

La suite, toutes les légendes le racontent. Wattanani écouta le morceau de "soleil", car tels étaient ses pouvoirs, ceux de l'astre le plus brillant, et forgea son marteau, Sunbeam ShapeGiver.

La civilisation Gadhar se remit doucement du traumatisme et s'éparpilla vers le Nord et l'Est et d'autres dieux s'incarnèrent au fur et à mesure que de nouvelles armes étaient forgées, mais plus jamais les Pères ne foulèrent le sol du continent. Et ce n'est que 5000 ans plus tard qu'un afflux de population noire migra des territoires de l'Est pour s'appeler à son tour Gadhar.

La civilisation des Pères avait duré plus d'un millier d'années et s'éteignit vers 4500 de l'année de Raz.

C'est alors qu'aux alentours de l'an 4500 et quelques, le réchauffement progressif de l'atmosphère du continent aidant, que se réveillèrent les virus et autres bactéries. L'hiver avait eu exactement le même effet sur la population bactérienne et virale que sur les populations humaines.

Elle avait fait une sélection naturelle du plus bel effet et c'est pourquoi les virus et les bactéries qui se réveillèrent furent carrément plus virulents que le bacille habituel puisqu'ils avaient déjà survécu à l'Hiver de Raz.

La population humaine fut décimée et les survivants développèrent des immunités spécifiques afin de survivre. On peut noter que les épidémies touchèrent la plus grande partie du continent mais épargnèrent les jungles Gadhars.

A cette époque, la magie était encore forte sur Tanæphis, les Armes-Dieux n'étaient pas encore assez nombreuses pour pomper tout le Fluide, et très naturellement elle interagit avec les gènes de la population comme avec la faune et la flore.

De même que la radioactivité fait muter les organismes, la Mana les fit également muter. Elle accentua certains gènes et en élimina d'autres, les rendant plus fins, ou plus robustes, plus laids aussi. Ainsi naquirent toutes les races mythiques sur Tanæphis.

Comme il est dit dans l'histoire, c'est à cette époque que naquirent les Elfes, les Nains, les Orks, mais aussi d'autres races qui ne vécurent que l'espace d'un instant ou au mieux d'une génération.

Les oreillons, c'est pas bon pour les coudes

Il est temps maintenant de souligner l'impact des virus sur le paysage mythique de Tanæphis. Vous êtes tous plus ou moins familier avec la notion de virus et de retro-virus, mais attardons-nous un instant pour le bien de ceux qui n'ont pas encore appris à lire :

Les virus sont de minuscules organismes qui ont la particularité de nous transmettre les pires saloperies et qui ne peuvent se développer qu'à l'intérieur des cellules.

C'est pour cette raison que les virus, comme celui de la grippe, ne peuvent s'attraper que par contact, quel qu'il soit, en opposition avec un bon rhume qui n'est qu'une bête inflammation des muqueuses et qui peut s'attraper tout seul.

Un virus est déjà ennuyeux, mais un rétro-virus c'est carrément la chienlit. Les rétro-virus mutent continuellement et s'adaptent aux anticorps naturels ou artificiels, tout en gardant leur mission première : transmettre ce qu'ils doivent transmettre, directement au niveau du gène, en modifiant la fonction première de la cellule atteinte.

Pour vous donner un ordre d'idée, la grippe et les oreillons sont déjà des virus sympas, mais le top actuellement du rétro virus, c'est le HIV du Sida. Bien sûr, tous les virus ne sont pas des vecteurs de maladies, mais ce sont justement ceux-là que l'on remarque, tant pis pour eux.

A noter, pour ceux que cela intéresse que certaines thérapies actuelles se servent de vecteurs viraux, des virus modifiés, pour attaquer directement le gène à sa racine.

Et c'est exactement de cette façon, par l'intermédiaire de virus contagieux que se propagea au départ la mutation, avant qu'elle ne se transmette par des voies plus naturelles, de père et mère en fils et filles.

Car le Fluide n'avait pas fait qu'attaquer les gênes humains, il avait également agit sur le matériel transmissible du virus. Et c'est ainsi qu'en même temps qu'une simple grippe, furent transmis les ordres de manipulation géniques à l'origine des races de légendes.

Et ce n'est pas un hasard si les populations extra humaines de Tanæphis étaient toutes localisées géographiquement, car les virus sont en général dépendants des climats.

On peut donc déterminer quatre souches différentes de virus :

Au nord, responsable de la race Naine,

Au centre, des Elfes,

A l'est et à l'ouest, de deux souches Orks différentes.

Bien sûr, les Elfes, les Nains et les Orks ne se sont pas réveillés comme ça du jour au lendemain, la transmission prit en fait quelques générations et ne purent se reproduire que les individus qui étaient compatibles entre-eux et qui n'étaient pas stériles, ce qui élimine tout de même un paquet de monde.

L'action combinée du Fluide et des virus ne s'arrêta pas à de simples conditions esthétiques. En fait, sur certaines races, elle eut une action encore plus insidieuse.

Elle rendit les cellules sensibles à certaines formes d'énergie, et plus particulièrement au Fluide lui-même. Pour ces races, les cellules firent office de batteries de stockage naturelles.

De ces races, une seule survécut assez longtemps pour fonder une civilisation et laisser des preuves tangibles de son passage sur Tanæphis : les Elfes, mais c'est une autre histoire...

A la fin de la journée, ce fut au tour de Apapah de monter sur les gradins pour représenter son peuple. Elle grimpa les marches doucement, à la manière lente et chaloupée des Gadhars. Apapah était grande, belle et fine comme une princesse d'un royaume oublié et nombreux parmi les spectateurs auraient voulu vérifier si tenue et serrée dans des bras musclés elle se débattait aussi bien que les grandes gazelles du Sud. Elle n'était pourtant pas du goût de tout le monde. Au passage, elle essuya un crachat qui avait malencontreusement atterri sur sa tunique multicolore et malgré un instant de réflexion, elle ne chercha pas à savoir qui était le responsable. Il ne fallait pas qu'elle se déconcentre. Le dernier passage avant la pause de la nuit était très important et c'était souvent dans ces moments privilégiés que se découvraient les vainqueurs du trophée. Elle avait la voix cristalline, comme une fontaine qui aurait couru entre les racines des grands arbres de la jungle...

"Quand il était petit, Lohno de la tribu de l'Arbre Mort, s'asseyait souvent près de la rivière. Il regardait pourrir les lourdes plantes, les gouttes d'eau s'évaporer en quelques secondes sur sa main et, comme il était très jeune, il passait parfois du sommeil au rêve sans s'en apercevoir.

Ses parents l'avaient trouvé une ou deux fois somnolent à quelques centimètres de l'eau, mais ne s'étaient pas inquiétés. Ils sentaient que Lohno était spécial, et, curieusement, pensaient qu'il ne pourrait rien lui arriver, et qu'ils n'avaient qu'à le laisser baguenauder à sa guise. Que ce soit parce qu'il était vraiment sous la protection d'Hall'Feyaz ou par pure chance, Lohno devait en effet atteindre l'âge adulte sans se faire dévorer par un alligator, écraser par un monoclonius et, miracle encore plus étrange, sans périr d'insolation en s'endormant sous les feux de la Reine. Mais ce que devint Lohno à l'âge adulte ne nous intéresse pas : c'est ce qu'il lui advint enfant que je veux aujourd'hui vous conter.

Lohno s'endormait donc près de la rivière, et rêvait. Derrière ses paupières défilaient des visages, vieux et jeunes, tous noirs comme lui.

De ces visages, Lohno apprit bientôt à en connaître une dizaine: il y avait un vieux monsieur qu'il surnomma rapidement grand-père - le véritable grand-père de Lohno était mort depuis des années - , il y avait une jeune femme aux vêtements d'azur qui riait à gorge déployée, il y avait un couple qui était en train de faire l'amour et qui s'arrêtait pour le regarder, lui, Lohno, et qui lui souriait gentiment, et il y avait aussi parfois aussi cinq ou six enfants qui dansaient une ronde en psalmodiant des paroles dans une langue incompréhensible.

Lohno n'aimait pas trop ce rêve, et quand leur chant s'élevait vers le ciel, il se retournait dans son sommeil. Car il savait ce qui allait arriver. A un moment, les enfants s'arrêtaient de chanter, terrifiés, et un homme arrivait avec une arme étrange. Ils se mettaient tous à crier. Lohno essayait alors de se réveiller, parfois il y arrivait, et il jouait alors pendant un moment avec la boue et l'eau, comme pour se calmer.

Parfois il n'y parvenait pas à temps, et il voyait le sang, les hurlements et la silhouette d'un petit garçon qui s'enfuyait en sanglotant.

Le rêve se brisait net, et Lohno se retrouvait tout seul, les yeux grands ouverts près de la rivière. Pendant quelques instants la forêt lui paraissait étrangère, et il avait peur, comme s'il était poursuivi par un homme mystérieux. Il rentrait alors vite chez ses parents, et sa mère la prenait dans ses bras pour le consoler. Il regardait les trois frères se lever, et à travers ses yeux brouillés de larmes, l'argent des lunes prenait l'éclat inconnu du métal.

Quand Lohno atteignit l'âge de 10 ans, ses parents l'emmenèrent voir un sorcier. Non pour le soigner, car Lohno n'était pas malade, mais pour demander conseil : pour savoir si Lohno devait occuper une place plus importante dans la tribu, ou s'il devait commencer à conter ce qu'il voyait en rêve pour que tous en profite. Le vieux sorcier interrogea longuement le petit garçon, et Lohno parla des visages qu'il voyait... Mais aussi des lieux. Car voilà le moment où je vais vous parler des lieux dont Lohno rêvait...

Lohno, dans ses rêves, voyait la rivière. Mais elle était plus grande, et elle n'était pas bordée d'arbres mais d'une plaine verte, et des vaisseaux à voiles blanches passaient dans la brume. Il y avait aussi les ponts. De nombreux ponts en pierre, qui se croisaient comme des lianes sur lesquels marchaient des hommes et des femmes. Et il y avait aussi des arbres immenses où brillait la lumière de milliers de flammes...

"De temps en temps", ajouta Lohno en souriant car c'était un de ses rêves préférés, "J'entends la femme parler". C'était la jeune-femme en bleu azur. Parfois elle s'adressait à Lohno comme assise sur une souche d'arbre, tout près de lui, et parfois elle paraissait prononcer un discours, debout en haut d'une immense statue de pierre, dans sa robe bleu azur qui flottait autour d'elle comme un morceau de ciel. Le sorcier écouta tout cela, et réfléchit, et dit aux parents que l'enfant était sans aucun doute né pour devenir un conteur, et que sa place dans la tribu serait celle de celui qui raconte et celui qui sait. Il ajouta cependant qu'il n'avait jamais vu chez un enfant-conteur des images aussi précises, et que les Gadhars (en vérité le sorcier dit les Hommes, car les Gadhars se nomment eux mêmes Hommes, mais c'est à vous que je parle et non à Lohno) qui avaient le don des ancêtres se souvenaient plutôt de petits détails ou de longues histoires, mais n'arrivaient pas souvent à détailler leurs rêves comme le faisait Lohno.



Apapah à Bigget

Le sorcier dit alors qu'il allait garder Lohno avec lui, pour l'instruire et lui apprendre comment contrôler ses rêves. Lohno fit ses adieux à ses parents, étant convenu qu'il rentrerait chez lui avant douze tours des trois frères, et se tint prêt à écouter l'enseignement du sorcier. Mais rien ne vint. Le sorcier le mit dans un coin, et ne s'occupa de lui que pour le nourrir et le faire boire.

Lohno rêvait, et perdait la notion du temps. Et un jour qu'il somnolait sur le plancher de la maison haut perchée du sorcier, écoutant dans son sommeil le grand-père qui lui parlait d'arbres, de fruits et de secrets, il entendit soudain une série de bruits très secs. Il se dressa d'un bond.

Quatre hommes blancs étaient autour de lui, avec de grandes armes et des regards étranges. L'un d'eux le prit dans ses bras. Il ne fit pas mal à Lohno mais son regard était dépourvu de tendresse et il donna au sorcier un petit sac en cuir rempli de pièces d'or - des Thams, je le précise pour vous qui voulez tout savoir - et emmena Lohno vers les chevaux qui les attendaient.

Et c'est ainsi que Lohno fut emmené à Tehen, vendu par le sorcier à un grand astrologue Derigion... Car c'était au temps où l'empire Derigion s'étendait de l'est à l'ouest du continent de Tanæphis, enserrant sous son joug de richesse et de puissance l'ancien territoire Batranoban et ses belles villes blanches. Les Batranobans avaient été les premiers astrologues sur Tanæphis, et il restait dans leurs villes beaucoup de matériel et de savants, et souvent les grands astrologues Derigions s'installaient dans l'observatoire de la tour carrée de Tehen.

C'est l'un d'entre eux qui avait fait acheter Lohno, parce qu'il était intéressé par les souvenirs venus de nulle part qu'avaient parfois les Gadhars et qu'il pensait que ces rêves avaient un lien avec avec le ballet des lunes...
Et en effet, qui sait ?

Lohno n'était qu'une curiosité parmi d'autres, et le grand astrologue était très occupé. Il ne put donc s'intéresser à Lohno avant quelques mois, et le petit garçon fut placé dans une chambre aux lourdes tentures, où des femmes étrangères lui apportaient des mets à l'aspect insolite, et lui parlaient avec curiosité avec un accent qu'il ne connaissait pas. La femme de l'astrologue venait le voir de temps en temps, et lui passait la main dans les cheveux. Elle riait ensuite d'un petit rire perlé, et ses servantes riaient avec elle. Lohno était très seul, et il eut l'impression que des années s'écoulaient avant qu'il ne soit, un jour, introduit dans le bureau de l'astrologue.

L'astrologue parlait d'une voix douce, mais Lohno savait qu'il ne faisait pas cela parce qu'il l'aimait, mais parce qu'il ne voulait pas que Lohno se mette à pleurer et lui fasse perdre son temps et l'argent qu'il avait payé pour l'avoir. Il avait peur aussi, car il sentait le regard glacé derrière les paroles.

Aussi fit-il tout ce que l'astrologue lui demanda. Et l'astrologue lui demanda de raconter ses rêves.

Lohno raconta... Il raconta le vieil homme souriant et ses connaissances d'herbes, de potions et de terres, le couple qui faisait l'amour, les enfants, l'assassin et le petit garçon qui courait, et la rivière, et la femme qui parlait en haut d'une grande statue, dans un langage inconnu, sa robe bleue flottant derrière elle. L'astrologue écoutait tout cela, et quand Lohno en vint à la femme, à la statue et au langage, ses pupilles s'élargirent.

Il lui demanda plus de détails, encore et encore, et Lohno parvint à prononcer certains des mots que la jeune femme disait, et ils avaient une consonance étrange, derrière les volets fermés de cette tour blanche, au milieu de la ville Batranoban.

Quand il renvoya Lohno dans sa chambre, il était très tard et Lohno était épuisé. Mais le lendemain matin il était de retour dans le bureau de l'astrologue, et avec lui il y avait d'autres savants comme lui, et ils questionnèrent tous Lohno sur les paroles de la jeune femme, et prirent des notes sur ce qu'il disait.

Cela dura plusieurs jours, et les savants parlaient entre eux avec excitation. Puis ils firent avaler des drogues à Lohno, et lui demandèrent de rêver de la jeune-femme en robe azur... et rien que d'elle, et de se souvenir de tout ce qu'elle disait.

Et pendant des nuits et des nuits, Lohno ne rêva que de la jeune femme. Son discours s'amplifiait, et le rêve de Lohno était plus détaillé. Il voyait une grande ville, et des tours et des feux étranges.

Il voyait des gens assis en tailleur en train d'écouter la jeune femme, il entendait des chants et des voix, et le matin quand il se réveillait, la fatigue le prenait comme si les voix n'arrivaient plus à sortir de sa tête et que Lohno ne pouvait plus rien faire pour les faire taire.

Et un jour, dans son rêve, Lohno vit la jeune-femme écrire des signes sur le sable... L'astrologue serra presque jusqu'à l'écraser le manche de son stylet et tous les savants regardèrent Lohno, assis devant le morceau de parchemin qu'ils lui avaient donné. Et ils attendaient, attendaient que Lohno écrive sur le parchemin les signes que la jeune femme avait écrit dans le sable, dans le sable du rêve...

Mais Lohno ne savait pas écrire, et le parchemin resta vierge comme les regards de certaines petites filles, quand elles ne savent encore pas leur triste destin. Et l'astrologue s'énerva et frappa Lohno - c'était la première fois - et Lohno ne fit que le regarder, sans rien dire.

Alors l'astrologue le fit sortir de la tour - ça aussi, c'était la première fois depuis que Lohno était arrivé là - et l'amena sur une grande plage, sur laquelle le vent

soufflait et la mer battait, au milieu des cris des oiseaux. Il lui donna un bâton, et Lohno écrivit les signes dans le sable...

Le soir, alors que les savants avaient renvoyé Lohno dans sa chambre et qu'il parlaient encore des signes qu'il avait inscrit, le petit garçon fit un étrange rêve. Il ne rêva pas de la jeune femme à la robe bleue azur, mais du vieux monsieur qu'il appelait grand-père et de l'homme et la femme qui faisaient l'amour.

Et l'homme le regardait gentiment, et la femme souriait avec un peu de tristesse, mais aussi beaucoup d'amour. Et l'homme prononça ces paroles: "Petit-fils de mon petit-fils, le don ne t'avait pas été offert pour que tu souffres ainsi. Tu as ta vie à vivre, et non celle des souvenirs." Et Lohno, dans son rêve, se mit à pleurer et dit "Aidez-moi !" et l'homme dit "Nous allons t'aider...". Ils lui sourirent tous deux encore, avec tant de bonté que Lohno en eut le coeur serré. Et c'était le matin, et il se réveilla.

Et après cette nuit là, malgré toutes les épices que l'astrologue lui donna, malgré les cris et les menaces qu'il proféra, malgré les coups aussi que le savant ne parvint pas à retenir, Lohno ne rêva plus. Il ne vit plus le grand-père, plus les enfants, plus le couple ni la jeune-femme à la robe d'azur, et les seuls bruits qu'il entendait la nuit quand il s'endormait étaient le vent sur le sable et le bruissement de la mer qui l'avaient entouré ce matin là, sur la plage...

Au bout de quelques mois d'essais infructueux, l'astrologue fut tellement furieux qu'il jeta Lohno dehors, ce qui est déjà en soi un petit miracle, car il aurait pu aussi bien le tuer de rage et personne n'en aurait rien dit. Et Lohno fut poursuivi un moment par une servante, qui le rattrapa et lui donna 10 Thams. "De la part de ma maîtresse", dit elle, et elle se dépêcha de rentrer avant que l'astrologue ne la voit.

Vous savez combien de polacs séparent la blanche ville de Tehen des terres brûlantes du sud, où s'étend le pays de Lohno ? Moi, je sais seulement que c'est très loin, très très loin, surtout pour un petit garçon de douze ans avec 10 Thams en poche. Vous vous souvenez quand je riais en vous disant que les parents de Lohno croyaient qu'il était protégé par la reine, Hall'Feyaz aux mille feux, simplement parce qu'il avait rêvé sous son éclat ? Eh bien sachez que Lohno fit tout ce trajet à pied, avec ses 10 Thams en poche, et qu'il arriva à l'âge de 13 ans aux frontières de la Terre des Hommes, le pays Gadhar, et qu'il y retrouva ses parents. Et qu'il vécut ensuite une vie heureuse et calme, mais tel n'est pas le sujet de notre récit.

Car je voulais simplement vous dire que la sagesse d'une civilisation depuis longtemps disparue peut parfois n'être, comme les rêves de Lohno, que du vent sur le sable..."

LA MEMOIRE ANCESTRALE

Un peu d'histoire

Comme la plupart des peuples de Tanæphis, les Gadhars ne sont pas une race à proprement parler, mais une association de tribus. Certains historiens se souviennent du temps où ces tribus noires, qui ne s'étaient pas encore donné de nom, vivaient sur la côte Est de Tanæphis.

Chassées par la guerre et écoeurées par les massacres des Piorads, elles émigrèrent en masse vers le Sud et s'installèrent dans la jungle, endroit inhospitalier mais tranquille.

Là elles se donnèrent le nom de Gadhars - les *Hommes* - et tentèrent de fonder une civilisation pacifique. Elles n'y réussirent que très partiellement. Déchirées par des dissensions internes, les tribus se morcelèrent et d'innombrables petites sociétés se créèrent, certaines paisibles, d'autres violentes, chacune avec leurs traditions et leurs coutumes. Grâce à la chasse et au commerce, les Gadhars se perpétuèrent jusqu'à notre époque...

Cela, c'est l'histoire officielle, c'est à dire celle dont il est encore possible de trouver des traces dans les parchemins Batranobans.

Véridique, mais incomplète. En effet, elle ne remonte, comme toute l'histoire humaine de ce cycle de Raz, qu'à quelques siècles. Mais avant ? Comment explique-t-on ces étranges souvenirs qui remontent parfois dans l'esprit de ce peuple ? Et, tout simplement... Pourquoi les Gadhars sont ils noirs ?

Et maintenant, un peu de préhistoire !

La planète - sans nom - sur laquelle se trouve le continent de Tanæphis est âgée de quatre milliards d'années (Ca, c'est de l'info !). Vous savez déjà qu'elle orbite autour de deux soleils, et que son trajet autour de Raz, le plus gros de ces deux soleils, détermine d'immenses cycles de vingt et un mille ans. Ces cycles sont appelés années éternelles.

Les civilisations humaines qui se forment pendant ces vingt et un mille ans, aussi avancées qu'elles soient, sont toujours détruites par l'hiver de Raz.

A chaque printemps, la civilisation est obligée de recommencer à zéro. Bien sûr, les nouvelles générations, qui sont presque retournées à l'état d'animaux pendant

cet hiver dit éternel, n'ont aucun souvenir des civilisations qui les ont précédées et ne connaissent même pas l'existence de ce cycle.

200 000 cycles se sont déjà déroulés ainsi. L'humanité a commencé à apparaître il y a à peu près 17 cycles. Eh oui, si peu ! A l'époque, le continent de Tanæphis était plus au sud qu'il ne l'est aujourd'hui. Il continue d'ailleurs sa dérive vers le Nord, et un jour sans doute, la moyenne des températures sera tellement froide qu'aucune vie humaine ne sera plus possible... Mais nous n'en sommes pas encore là.

Les premiers humains à apparaître, qui résistaient mieux à la chaleur et au soleil grâce à une production accrue de mélanine dans la peau, étaient noirs. Ce sont les ancêtres de toutes les races d'aujourd'hui (exceptés les Piorads, qui viennent d'un autre continent), mutés au cours des virus "magiques" des printemps et, tout simplement, des changements de climats.

Les Gadhars en sont les descendants les plus directs, c'est à dire ceux qui ont subi "génétiquement parlant" le moins de croisements et de mutations.

La magie latente sur Tanæphis, les virus, les mutations, la faune, la flore, le hasard et la nécessité (pour reprendre une expression connue) ont créé à chaque cycle des populations très différentes.

Parfois certains peuples mutés étaient si éloignés de l'humanité qu'ils étaient considérés comme non-humains : vous en avez un exemple dans le cycle actuel avec les elfes, les nains et les orques. Ces non-humains, visiblement, n'ont pas réussi à se reproduire d'un cycle sur l'autre.

A chaque cycle, ces populations créaient leurs civilisations, aussi variées et différentes qu'elles l'étaient elles-même. Certaines étaient basées sur la science, d'autres sur la magie... certaines étaient puissantes et ont duré des milliers d'années, d'autres ont rayonné d'un éclat intense avant de s'écrouler au bout de quelques siècles à peine...

Certaines avaient atteint un niveau assez élevé en astronomie pour appréhender le principe des cycles de Raz et avaient compris, sans doute, quel destin funeste les attendait.

Des beautés et de l'immense savoir de ces civilisations aucune trace matérielle ne subsiste. Et seuls les Gadhars en gardent, la plupart du temps inconsciemment, quelques souvenirs. Comment ? Ben quoi, vous avez déjà oublié le titre de cette aide de jeu ?

La mémoire génétique

Chez les peuples noirs des premiers cycles est un jour apparu la capacité de transmettre génétiquement des souvenirs. Peut-être cette capacité a-t-elle été acquise au cours d'une mutation, peut-être une civilisation avait-elle atteint un niveau scientifique assez élevé pour introduire un nouveau gène dans l'ADN, espérant ainsi, grâce aux souvenirs de ses lointains descendants, être recréée une fois l'hiver éternel passé... nul ne le sait et nul ne le saura jamais.

Le fait est que ce gène, sans doute récessif, se perd assez facilement au fil des croisements inter-raciaux, et n'a réussi à survivre que chez les populations les plus proches des ancêtres noirs de l'humanité : les Gadhars.

Ces souvenirs s'atténuent au fil des millénaires, mais ne s'effacent jamais complètement et ressortent de manière complètement désordonnée (du moins, nul n'a jamais encore réussi à trouver de loi régissant ces apparitions).

Comme tout ce qui est génétique - avoir un gros nez, six orteils, être très intelligent ou avoir tendance à abuser de la siffan - cette capacité à se souvenir saute parfois des générations, est plus ou moins marquée et disparait parfois complètement. Un savant faisant une étude sur la question - il y en avait d'ailleurs, au temps de la splendeur de l'empire Derigion - s'apercevrait vite que pour une raison inconnue, il parait y avoir des lignées de "souvenants".

Il semble que cette capacité puisse apparaître, quoique extrêmement rarement, chez des non-Gadhars : après tout, toutes les populations de Tanæphis ont les mêmes ancêtres.

Elle ne se manifeste cependant jamais chez les Piorads, qui ne viennent pas du même continent, faudra vous le répéter combien de fois !.

Ses manifestations

• Qui ?

Tous les Gadhars de race pure (pardon d'utiliser cette expression un peu... typée) peuvent transmettre le gène de la mémoire génétique, mais celui-ci ne se manifeste que dans à peu près 30% des cas, hommes et femmes confondus.

Sur ces 30 %, l'immense majorité n'auront que de rares flashs, la plupart du temps dans leurs rêves, quelques intuitions et parfois, dans des endroits précis, une vague sensation de déjà vu. Dans 1% des cas seulement (une personne sur cent, pour les malcomprenants) la mémoire génétique est assez forte pour que les souvenirs et les visions soient clairs et influent réellement sur la vie du Gadhar qui en est bénéficiaire.

• Quoi ?

Ces souvenirs et ces visions concernent toujours des ascendants directs du Gadhar, et sont principalement liés à la vie et au savoir des cinq ou six générations précédentes.

Plus l'ancêtre est éloigné dans le temps, plus les souvenirs de sa vie et de son environnement sont rares. La majorité des visions concernent donc les actes et le savoir des quelques siècles précédents, pendant lesquels les Gadhars vivaient déjà dans la jungle.

Ceux qui remontent l'hiver éternel, où, pis encore, ceux des civilisations disparues il y a des dizaines de milliers d'années... existent bien sûr, puisqu'aucun souvenir n'est oublié, mais ne remontent à la surface que très exceptionnellement.

Or nul être humain, sur Tanæphis, ne connait le principe des cycles de Raz, et pas plus les Gadhars que les autres. Les images des civilisations disparues leur sont donc - et seraient à n'importe quel habitant de Tanæphis - la plupart du temps incompréhensibles.

Ces visions sont donc interprétées comme des symboles, délires, rêves ou cauchemars, ou tout simplement comme la "mise en image" de jolis contes venant de l'imagination fertile d'un ancêtre.

• Comment ?

Les souvenirs peuvent prendre des formes très différentes. Flashs d'images se succédant sans raison apparente, images ou sons entendus en rêves, impression de savoir quelque chose comme si on l'avait appris il y a longtemps - alors que ce n'est pas le cas - impressions de déjà vu... et, parfois, le plus impressionnant et le plus efficace, l'impression d'avoir un ou plusieurs "ancêtres" vivant au fond de soi, dont on sait tout sur la vie, les souvenirs et le savoir.

Dans les cas "graves", l'ancêtre ou les ancêtres paraissent prendre une vie propre et parler à leur hôte, lui raconter des histoires et le conseiller. Phénomène psychosomatique ou véritable rémanence d'esprits... Allez savoir !

La place du conteur

Les souvenirs génétiques sont reconnus par tous les Gadhars. 30 % de la population y ayant accès d'une manière ou d'une autre, c'est un phénomène difficile à ignorer. Ils sont généralement considérés comme véritables et dignes de foi - comme nous le disions plus haut, quelque chose d'incompréhensible sera interprété symboliquement.

Dans beaucoup de tribus, l'homme ou la femme qui a des souvenirs très précis des ancêtres (bref, un Gadhar qui fait partie des 1%) peut obtenir la place de conteur. Le conteur est la mémoire de la tribu, "celui qui raconte et celui qui sait".

Il partage ses souvenirs avec la tribu sous formes de contes, de légendes et d'histoires. Il est la plupart du temps considéré comme un sage et ses avis sont suivis. Comme il y a des lignées de "souvenants", la place de conteur est parfois héréditaire.

Un bon conteur, dont les souvenirs remontent très loin, et qui sait faire vibrer son assistance grâce à des visions magnifiques et/ou à son art de raconter peut devenir un pôle d'attraction et même un objet de jalousie pour les membres des autres tribus.

Il n'y a pas d'incompatibilité entre le "métier" de conteur et une position quelconque : un conteur peut être chef, un conteur peut être sorcier, un conteur peut être itinérant, et donc, un conteur peut-être porteur d'arme. Dans la plupart des tribus, le conteur peut-être une femme.

Un petit récapitulatif

• Si le porteur d'arme est Gadhar

30% de chances d'avoir accès au pool de mémoire génétique. Des visions irrégulières, des souvenirs sporadiques et des morceaux de rêves enrichissent l'existence du porteur.

1% (Il faut faire 01 avec 1D100) de chances d'être un souvenant. Les expériences, souvenirs et rêves sont fréquents, clairs et parfois utiles.

Il est possible (à la volonté du maître de jeu) qu'un ou plusieurs ancêtres vivent en lui. Attention, un excellent roleplaying est alors exigé.

Un souvenant peut décider d'occuper la place de conteur dans sa tribu. Cette place rapporte 2 points de prestige par an, à condition que le conteur exerce sa profession. (J'ai dit, roleplaying !).

• Si le porteur d'arme n'est pas Gadhar

Cette aide de jeu n'est pas faite pour lui. Ca lui apprendra d'avoir pris un Piorad.

Facettes

Bars. Troquets. Tripots. Cabarets. Bastringues. Auberges. Bouges. Gargottes. Cafés.

Vous savez combien il y en a, des tavernes, sur toute l'étendue de Tanæphis ? Moi non plus. Des milliers, j'imagine. Dans le froid du Nord, des antres de roc alors qu'un bon feu réchauffe l'âme et qu'au dehors le vent souffle; aux limites des jungles Gadhars, aux comptoirs de vente où les Batranobans achètent à vil prix les baies de Siffan, dans des petites cabanes de branchages légers, alors que la conversation languit à cause de la chaleur et que les hommes agitent d'immenses feuilles d'Erohs pour s'éventer; dans les maisons de boue et de pierre des Piorads, alors qu'il fait froid et humide, que la mort est toujours proche et que la bière est âcre; dans les maisons blanches de Tehen, où la conversation est sophistiquée et l'ambiance sucrée; dans les solides caves de Nerolazarevskaya, où les hommes durs se détendent soudain d'un coup et où les blagues fusent.

Et bien sûr à Pôle, où il y en a tant que je ne saurais les décrire.

Ce qui m'amuse, voyez, c'est que dans tous ces décors différents, tous ces hommes différents boivent, finalement, la même chose. De la siffan, de la bière, du vin.

Il y a bien sûr quelques alcools un peu exotiques, quelques mélanges à la mode; mais en gros, à chaque seconde, des centaines de milliers d'hommes qui n'hésiteraient pas à s'étriper s'ils se rencontraient au détour d'un chemin lèvent d'un même geste un récipient rempli du même alcool et l'avalent d'une même contraction de la gorge.

Une belle parabole en faveur de la paix entre les peuples, vous ne trouvez pas ?

Dans les tavernes, dit aussi le proverbe, on refait le monde. Je me suis souvent demandé, également, dans quelles tavernes on le *faisait*, ce monde. Dans quelles tavernes les dirigeants, les héros, les chefs de guerre se rencontrent-ils pour prendre les décisions cruciales qui influenceront sur nos vies pendant les décades à venir ?

Pas si difficile que ça, comme question, finalement. Il suffit de savoir où sont les centres de pouvoir. Même si je vais en vexer beaucoup dans cette assistance - et j'espère ne me prendre aucun coup pour ce que je vais dire, ce n'est pas moi qui crée les réalités géopolitiques, n'est ce pas ? - on pourrait dire qu'il y a aujourd'hui, en cet année de grâce 1036 après Néinnes, trois centres de pouvoir principaux.

Nerolazarevskaya d'abord, ceci dit sans offense, Monsieur et noble Derigion, qui froncez le sourcil, Pôle ensuite, bien sûr, et Durville enfin, où siège le conseil Batranoban. Je mets Nerolazarevskaya avant Pôle car je fais surtout allusion à la puissance politique et militaire; si nous parlions de commerce et d'influence culturelle, Pôle serait bien sûr en première place.

Si nous suivons ce raisonnement, les tavernes où se prennent les décisions sont celles qui se situent à côté des batiments du conseil des Vorhs et de celui de Durville. Je me demande d'ailleurs combien de votes essentiels ont penché d'un côté ou de l'autre simplement parce que la bière n'était pas fraiche et que l'estomac d'un noble conseiller s'est trouvé indisposé après un repas un peu trop arrosé...

Pour Pôle, le problème est plus complexe, car si quelqu'un voulait m'expliquer où est le centre du pouvoir dans cette ville de fous, je lui serais bien obligé. Il y a bien un empereur - Comment, madame, vous ne le saviez-pas ? Mais oui, il y a un empereur à Pôle - mais on dit que le boulanger dans son échoppe a plus d'autorité sur ses mitrons que l'empereur sur sa cité.

Il y a aussi un conseil à Pôle, je crois - mais qui a récemment entendu parler d'une loi ou d'un réglement qu'il aurait promulgué ? Non je crois que nous aurions plus de chance en misant sur les bordels de luxe où se retrouvent chefs de quartier, militaires et dirigeants de l'administration. Il y a aussi, ai-je entendu, des endroits où se retrouvent, non des humains, mais leurs Armes Dieux car elles aussi ont leurs secrets, leurs hiérarchies et leurs organisations. Mais il s'agit là d'un sujet sur lequel je ne m'attarderai pas, et d'ailleurs rien n'a jamais été prouvé.

Il doit y avoir aussi des endroits où se réunissent les diplomates. Ah oui, les diplomates...

Car voyez-vous, c'est là que je voulais en arriver, même si j'ai pris de longs détours pour parvenir à mon but. C'était il y a de cela dix ans, et j'étais dans une taverne. Oh, sûrement pas une de celles où se prennent les décisions cruciales dont nous parlions. Une taverne minable, dans le quartier des Délices, à Pôle. Il y avait là un jeune-homme. Il avait bu, beaucoup. Il était riche aussi, et hagard, et désespéré.

Il a continué à boire pendant toute la nuit. Nous avons partagé la même femme, et nous avons parlé. Le soleil se levait, et nous pouvions apercevoir au loin, par une fenêtre tournée vers le Sud, une partie des murailles.

Il a eu alors une réaction très curieuse. Il m'a demandé - je m'en souviens très bien - si je savais pourquoi les gens mourraient sur ce mur.

"Pour défendre Pôle", ai-je répondu. "C'est la guerre, après tout."
"Et pourquoi y-a t-il la guerre ?"
"Eh bien, les Vorozions... les Piorads... Les Sekekers..."
"Pourquoi les Vorozions se sont-ils retournés contre nous?"
"Eh bien" dis-je (ignorant le "nous") "ils se sont révoltés parce qu'ils étaient, euh... exploités..."

C'est alors qu'il m'a raconté sa version des choses. C'était un diplomate, père Derigion et mère Batranoban - enfant né d'un mariage de convenance entre deux familles nobles et pleines aux as. Sa carrière à lui, ambassadeur faisant le lien entre Durville et Pôle, était toute tracée. Il avait fait de bonnes études, et s'intéressait particulièrement à l'histoire.

Il avait des opinions parfois un peu bizarres - je ne fais que répéter, vous en faites ce que vous voulez. A son avis, l'empire Derigion, en 600 et quelques, était un truc super. Pas seulement pour les Derigions : pour tout le monde.

"Bien sûr" disait-il, le regard rendu brillant par l'alcool, "il y avait des injustices, des abus de pouvoirs. Mais est-ce que vous vous rendez compte de la richesse qu'il y avait à ce moment là ? Du jaillissement culturel, de la naissance des idées... Le commerce était facile, les routes entretenues. C'était la paix. La paix ! Jamais il n'y a eu une paix pareille.

Vous savez ce qui se serait passé, si les Vorozions ne s'étaient pas révoltés ? Nous, les Derigions, l'empire, nous aurions gagné. Nous aurions conquis peu à peu tout le continent. Les Piorads, les Thunks, les Gadhars... Avec la puissance des hommes et des terres de l'Est, nous serions devenus invincibles.

Cela aurait été dur, au début, c'est sûr. Il y aurait eu des guérillas, des révoltes et des massacres... Mais nous aurions réussi à trouver un moyen de nous allier leur bon vouloir. Peu à peu, une véritable paix se serait instaurée, comme nous avions presque réussi avec les Vorozions. Et alors... Tanæphis uni. Uni, complètement. Plus de guerres. Un seul continent, un seul peuple."

C'était beau, comme il s'exprimait. Je n'y croyais pas totalement : c'étaient les paroles d'un Derigion, et il sous-estimait la dureté, le mépris dont son peuple avait fait preuve en terrain conquis. Un esclave Vorozion de l'époque n'aurait sans doute pas eu le même avis sur le "puissant et juste empire Derigion". Mais il n'importe - il parlait bien, tout de même.

"Et les Vorozions avait tout intérêt à laisser faire les choses." continua t-il. Ils étaient riches, ils n'avaient pas besoin de se révolter. Ils commençaient à tenir des places importantes dans le commerce. Quelques années encore, et leurs nobles auraient obtenu les places au conseil des nobles Derigions, puisque, légalement, ils étaient Derigions."

Il se tut un instant.

"Vous vous rappelez de la nuit de Taamish ? Celle où les Vorozions se sont révoltés contre les Derigions ? Pourquoi l'ont-ils fait ? On a parlé d'orgueil blessé, de la volonté de venger leurs ancêtres, de la légende de Vorh, le symbole de la lutte contre l'envahisseur. Sûrement... Mais cela n'explique pas tout. Pour moi, on a poussé les Vorozions à la révolte."
Je haussais les sourcils, étonné. "On ? Qui, on ?"

"Je voudrais pouvoir donner une réponse simple, dit il. Mais le monde n'est pas simple. La personne mystérieuse et toute-puissante, ou la société secrète unique qui tire les ficelles, je n'y crois pas. Par contre, il peut y avoir une conjonction de vouloirs, de pouvoirs, politiques ou autres...

Je vous ai dit que ma mère était Batranoban, et j'ai étudié là bas. A l'époque, en 650 et quelques, les Batranobans venaient juste de racheter leur liberté à l'Empire Derigion." Il s'arrêta un instant.

"Les Batranobans ? dis-je... Oui... Mais ils s'entendaient très bien avec les Derigions. Pourquoi auraient-ils manigancés une révolte ?"

"Pas manigancé... disons, appuyé, parfois. Un petit coup de pouce de temps en temps... Les Batranobans sont très orgueilleux, et très fiers des spécificités de leur peuple. Je les crois presque plus fanatiques que les Piorads, d'une certaine manière. Et liberté ou pas, l'Empire allait les bouffer ! Il allait les bouffer économiquement, il allait les bouffer culturellement. Leurs femmes se mariaient avec des nobles de Pôle, parce qu'elles avaient plus de liberté, leurs enfants revenaient des universités de Pôle avec des idées nouvelles... En donnant quelques Thams de ci de là à des rebelles de Nerolazarevskaya, ils ne voulaient peut-être pas détruire l'Empire, mais, disons, l'affaiblir un peu pour qu'ils puissent regagner de la puissance et une réelle indépendance."

C'était crédible, et je frissonnai un peu. "Les Batranobans...". Mais il se mit à rire.
"Oh, pas seulement ! Vous avez entendu parler des..." Il baissa la voix. "... des groupements d'Armes-Dieux ?"
Je ne répondis pas... Moins on en dit sur ce sujet, à mon avis, mieux ça vaut. Ce qui ne l'empêcha pas de continuer.

"Un de ces groupes... Enfin, disons que cela ne leur aurait pas plu, un empire Derigion tout puissant et la paix sur tout Tanæphis. Ce qu'elles aiment, c'est la guerre, la violence et la mort, vous savez. Or... Un des principaux instigateur de la révolte, un Vorozion dénommé Seris - un de ses descendants siège aujourd'hui au conseil des Vorhs - avait une arme puissante dénommé Hellrider."

"Et alors ?"

"Et alors rien... Sauf que j'ai retrouvé, au cours des siècles, des traces d'Hellrider dans d'autres exactions - normal, me direz-vous, pour une Arme-Dieu. Mais j'ai des raisons de croire qu'elle appartient à ce groupement d'armes dont je vous parlais tout à l'heure."

Il m'en dit le nom* à l'oreille, mais je ne répéterai pas ici.

"Ce groupe... il ne voulait pas la paix, surtout pas. Vous comprenez tout ce qui se jouait dans cette simple révolte? Oh, il a bien joué, puisqu'il s'en est suivi une guerre de plusieurs siècles... Et puis..."

Ma tête tournait, et je ne savais que croire. "Et puis quoi? Les Batranobans, une société d'Armes qui veut la guerre pour s'éclater au combat... Quoi encore ? Les elfes secrètement ressucités ?"

"Non, pas les elfes" me répondit-il tout à fait sérieusement. Il marqua une pause. "Avez vous déjà entendu parler de l'éventuelle existence d'autres continents ?"
Je recrachais la moitié de ma bière dans ma chope, mais il ne plaisantait visiblement pas.

"Les Piorads viennent forcément de quelques part, vous savez ? Quelque part à l'est, encore qu'ils aient pu dériver longtemps. Mais ce qui m'intéresse, c'est plutôt le Nord. J'ai étudié de vieilles légendes Thunks, particulièrement celles qui concernent la Pointe de nulle part... Il y a un autre continent, peut-être plusieurs. J'en suis sûr."

Son regard était halluciné, étrange, brillant. Il parlait de plus en plus vite.

"Pourquoi est ce qu'il n'y pas de bateaux ? Pourquoi est-ce que nous ne partons pas sur les mers, à la recherches de... territoires inexplorés, comme on dit dans la chanson?"

Je lui répondis en parlant doucement, comme on parle à un enfant.

"Il y a des bateaux... Il y a même la guilde des navigateurs. Elle n'a pas beaucoup de succès parce que les Armes n'aiment pas l'eau, c'est tout... Et puis, nous avons autre chose à faire, avec la guerre..."

"Les Armes n'aiment pas l'eau, c'est tout... Et gna gna gna et gna gna gna... Ecoutez-moi ce naïf !" Il avala une autre gorgée de bière.
"Les Armes, oui, mais les autres ? Il n'y a pas que des porteurs d'armes sur Tanæphis ! Il n'y a même qu'une toute petite minorité de porteurs d'armes ! Pourquoi est-ce que il n'y a pas des équipages *d'humains*, normaux, sans armes, qui construisent des bateaux et qui s'en vont? Hein ? C'est comme tu dis..."

Il était passé du vous au tu sans même sans apercevoir, dans son exaltation.

"... nous avons autre chose à faire. Nous avons la guerre, à faire. Et c'est là que je reviens à ce que je disais tout à l'heure : s'il n'y avait pas eu cette révolte Vorozion, si l'empire Derigion avait vaincu, s'il avait pacifié tout le continent...
Il n'y aurait pas de guerre, alors. Et qu'aurions nous eu d'autre à faire que de vaincre les océans ? Sans les Armes, juste avec nos petites armes à nous, normales, mais avec toute la force d'un continent derrière nous ? Nous aurions construits des centaines de bateaux, des flottes entières de navires aux voiles blanches, nous serions partis sur les eaux, et rien, rien n'aurait pu nous arrêter. Et au lieu de cela...
Au lieu de cela il y a la guerre, et la mort, et pas de beaux navires blancs. Qui ne voulait pas que nous traversions les océans ? Qui ? Qu'y a t-il, là bas, derrière les vagues, que nous n'avons pas le droit de découvrir ?"

Vous attendez une réponse, je vois. Moi aussi, je l'attends toujours. Non, il ne s'est pas écroulé sur la table, mort soudainement d'un arrêt mélodramatique du coeur. Non... il ne connaissait pas la réponse. C'est du moins ce qu'il m'a dit; peut-être n'avait-il pas assez confiance en moi pour m'avouer ce qu'il avait appris, ou deviné.

Je le quittai au matin. Nous avions tous les deux des cernes noirs sous les yeux et une sacrée gueule de bois. Ca serait beau, n'est-ce pas, si je vous disais qu'il s'est enfoncé dans les rues de Pôle et qu'on a retrouvé son cadavre le lendemain, dans un égout... ?

Non. Je l'ai revu, et souvent. Nous n'avons plus abordé le sujet, mais nous avons eu quelques bonnes beuveries. Et puis il est mort, trois, quatre ans plus tard, dans une rixe d'ivrogne.

Dans les tavernes, dit le proverbe, on refait le monde. Nous n'avons rien refait, cette nuit là... Je ne sais pas si je crois vraiment un mot de ses élucubrations.

Mais c'est sûr, pendant quelques heures, j'ai vu le monde sous un autre angle.

Je me demande... Combien y a t-il de gens comme lui, en train de boire une bière, et qui savent... qui croient savoir... que le monde n'est pas comme nous croyons qu'il est ?

** Les lecteurs qui ont joué la campagne "Eclat de Lune", ainsi que ceux qui connaissent bien le background de Bloodlust© auront compris qu'il s'agit de La Mort Carmin, une société secrète d'Armes qui promeut la violence et la mort dans le but, à long terme, d'éliminer tout simplement toutes les créatures vivantes de la surface de Tanæphis !*

Les applaudissements furent plus que mitigés après le conte de Rémi Drakh.

La seconde journée avait débutée sans incidents, la nuit s'était déroulée sans problèmes, les uns testant leurs matelas, les autres dormant sous leurs tentes et d'autres encore passant leur nuit à réviser leurs cours de physiologie comparée. Les notes allaient être bonnes si l'on en jugeait par les cernes d'au moins trois des bardes inscrits.

C'était à l'Alweg d'ouvrir la journée. Il avait commencé assez fort avec un air de flûte qui avait inspiré l'auditoire, le tirant de sa rêverie matinale. Puis, d'une voix sûre malgré de légers tremblements, il entama son acte.

A la fin, ce fut loin d'être le délire, surtout du côté d'Onlahp, le Thunk qui n'appréciait pas du tout de s'être fait sortir la veille sous les huées de ses pairs. Dès que l'histoire de Drakh avait dévié sur les Armes, il s'était crispé et avait regardé nerveusement autour de lui. Depuis le dernier trophée, la mention des Armes n'était pas la bienvenue ici et tout le monde s'attendait à un dérapage.

Il y a 1000 Lunes de cela, le concours s'était déroulé tout à fait normalement et Thierry Botton, le Derigion avait remporté le titre suprême. Il était assurément le meilleur et avait époustouflé ses concurrents avec une telle adresse verbale que pour la première fois depuis bien longtemps, ce fut la majorité absolue dès le premier vote. Mais au moment du départ, le drame éclata. Le concurrent Piorad se mit en travers de son chemin et l'accusa de tricherie. Il l'accusa d'être un porteur d'Arme, ce qui par ailleurs n'était pas interdit, mais ce qui était tout de même loin d'être fair-play surtout si l'Arme avait de puissants pouvoirs de suggestion. Or ce n'était pas le cas. Mais c'est parce que le Piorad lui-même était porteur qu'il avait pu déceler la supercherie du candidat Derigion. ce qui là, posait un petit problème déontologique...

Le combat ne dura pas longtemps, malgré la force physique impressionnante du Piorad et le barbare finit le combat dans la poussière des rues de Biggett, son arme ayant déjà disparu quand les premiers témoins se ruèrent sur les lieux. On décida à l'unanimité moins une voix de laisser le titre à Thierry Botton en se gardant néanmoins le droit de modifier le règlement pour les éditions suivantes du trophée.

Rémi Drakh retourna s'asseoir, sous le regard noir d'Onlahp. Samuel Bouchard se prépara car c'était son tour mais à sa place se fut Piotr Gœthals qui monta sur l'estrade. Il entama tout de suite de sa voix forte et grave pour ne pas laisser à son adversaire le temps de réagir et de réclamer...

"Cette histoire je la tiens de mon père, qui lui même la tenait de son père et ainsi de suite de générations en générations depuis des lunes et des lunes...

C'est une histoire que mon père ne me raconta qu'une fois et pourtant c'est celle dont je me souviens le mieux...

C'était il y a bien longtemps de cela, bien avant que le premier trophée des 1000 Lunes ne soit disputé, bien avant même que l'Empire Derigion ne soit fondé, bien avant que les tribus du centre ne se mettent d'accord sur l'ennemi commun...

Ulrik Mennegis se tenait droit le regard rivé sur le grand rien de l'horizon, à quelques centimètres de la proue du grand Drakkar qui filait sur les flots. Il serrait son petit-fils Leiff dans ses bras, comme si de s'accrocher ainsi à sa dernière famille le faisait se raccrocher à la réalité et l'empêchait de plonger dans la folie.

Leiff dormait, bienheureux, inconscient des tourment de son grand-père. A deux ans, le petit n'avait plus de parents, plus de terre, plus de passé et pour l'instant il n'avait pas d'avenir.

Ulrik sentait la dépression annonciatrice d'une Terre proche. Mais il sentait également autre chose. Un manque. Si terre il y avait à l'Ouest, loin devant, elle ne serait pas identique à sa terre natale. Mais seuls quelques uns pouvaient le ressentir, ceux qui avaient étudié.

Et nombreux étaient ceux parmi ses compagnons qui étaient braves et qui ne craignaient ni la mort ni la mer, mais peu étaient ceux qui savaient ne serait-ce que leur nom car tous ou presque ils avaient passé leur vie dans les prisons et sur les galères.

Et à ceux-là, Ulrik avait menti. Il avait besoin d'eux, mais jamais ils ne l'auraient suivi si il leur avait pas promis le sac et la conquête des terres qu'ils trouveraient. Et il savait déjà qu'il aurait toutes les peines du monde à les contrôler une fois à terre, si jamais ils la touchaient un jour.

Déjà la mer n'avait plus la même couleur, ce bleu sombre qui les avait accompagné durant leur voyage. Cela faisait longtemps qu'ils naviguaient porté par les flots, naviguant en ligne droite ou presque. Ils n'avaient pas le choix. Ils devaient trouver une terre d'asile dans les jours qui suivent ou c'était la mort assurée.

Combien de vaisseaux avaient déjà sombré ? Combien étaient-ils en partant ? Combien de navires avaient quitté le port ? Combien de ses fidèles l'avaient suivi dans sa fuite ?

Et tout n'était pas terminé pour autant. Ils allaient sûrement se faire repousser... Il ne connaissait aucun peuple prêt à lui céder de son territoire pour qu'il puisse, lui et les siens s'installer pacifiquement. Il ne demanderait pas grand chose, il demanderait simplement l'asile pour les exilés qu'ils étaient. Il demanderait du temps et de l'hospitalité pour soigner leurs blessures pour leur laisser le temps de souffler un peu.

Mais même le temps leur serait refusé. Alors il était prêt à se servir des armes et à prendre ce qui lui était du. Il n'avait pas accompli des centaines et des centaines de miles sur un océan déchaîné pour se voir refuser un quignon de pain. Il y a des limites...

Ce ne fut que de longues heures plus tard que le premier goéland se posa sur le pont du navire. Il était fier, blanc et immaculé et il regarda longuement d'un air curieux tous ces grands humains qui ramaient en un ensemble parfait.

Il eut un dernier regard triste quand l'un des rameurs l'attrapa par l'aile et l'étripa pour lire l'avenir dans ses entrailles. Comme toujours dans ce cas, l'avenir était pour le moins sanglant et les hommes préparèrent armes et armures.

Pour eux qui durant tant de temps n'avaient vécu que de la pêche et qui n'avaient bu que de l'eau de mer à peine dessalée, la vue du sang et l'espérance de sources fraîches et bouillonnantes décupla leurs énergies. Les messages fusèrent entre les vaisseaux, des corbeaux furent envoyés pour prévenir et motiver les attardés. La terre était proche.

Les premières barques accostèrent à l'aube sur les côtes Est de Tanæphis. Evidemment, personne n'était là pour accueillir les étrangers. La réaction avait été universelle. La peur de l'étranger, la peur du différent. La peur...

Bien sûr, les gigantesques crânes qui ornaient les voiles n'avaient rien de sympathique, non plus que les proues sculptées de têtes de monstres. Mais comment expliquer que ce n'étaient que des symboles, afin d'effrayer les mauvais esprits eux-mêmes, afin de s'attirer la faveur des Dieux ?

Bien sûr, les marins avaient tout sauf forme humaine après des mois passés sur un océan dont ils ignoraient tout. Mais quoi qu'on puisse leur raconter, et si seulement la communication était possible, les paysans cachés qui tremblaient derrière les dunes n'en croiraient pas un mot et ils partiraient en pleurant alerter leurs voisins.

Les anciennes légendes avaient dit vrai. Il y avait bien des terres, à l'Ouest, loin à l'Ouest, bien au delà des colonnes de lave, bien au delà des chutes sans fin, plus loin encore que les forêts de cristal ! Il y avait des terres, vierges, inexplorées par les leurs, ou devrait-il dire maintenant par les siens car c'était pour cela qu'il avait quitté sa patrie.

Pour marquer la rupture avec cette civilisation avec laquelle il n'avait rien en commun. Mais si pour se faire respecter sur ces nouveaux territoires il lui fallait user de la force, et les siens avec lui, il le ferait.

Dès qu'il posa le pied sur la terre, titubant après tant de mois de mer parfois calme mais parfois plus déchaînée que la colère des Dieux, il le sentit plus précisément. La force vive de la terre était faible.

Chez lui, elle flamboyait, brillant de mille feux, mais ici elle était terne, manquant à certains moment de s'éteindre tellement elle était inexistante. Mais comment une terre pouvait-elle supporter cela ? Comment pouvait-elle survivre ?

De grands feux furent allumés pour guider le reste des exilés. Il n'était pas encore temps de compter les pertes, il fallait débarquer le matériel, construire des ports et se préparer à faire connaissance avec les indigènes. Mais la priorité restait la sauvegarde des femmes et des jeunes.

Et Ulrik conduisit lui-même les manœuvres. Les vaisseaux étaient bien conçus, ils avaient traversé la mer, ils avaient affronté les pires tempêtes, ils les avaient conduits d'une terre à une autre et maintenant ils allaient leur servir d'abris, en retournant les plus grands.

Les graines qu'ils avaient emmené de l'autre côté de la mer étaient pourries et ils devraient donc cultiver ce qu'ils trouveraient. Heureusement, le gibier était nombreux et la survie put s'organiser. La priorité restait la protection des jeunes. Eux qui ne garderaient aucun souvenir de la terre de leurs parents.

Ulrik ne voulait pas que le poids de ses décisions, de ses choix qui les avaient conduit à l'exil, retombe sur les générations futures et il avait été convenu que rien de ce qui s'était passé, de la tyrannie, de la révolte et des massacres ne devrait leur être raconté. Jamais.

Et même s'il n'en disait rien, son souhait le plus cher était de revenir chez lui, dans son pays. Mais s'il ne pouvait le faire dignement, il préférait ne plus y penser.

Et ceux qui n'étaient pas pleinement en accord avec sa décision étaient déjà morts.

Le premier émissaire se présenta enfin. Il était fier, parlait avec de grands gestes et avait la prestance d'un meneur. Il avait peur aussi, c'était normal, mais ce n'est pas ce que remarqua Ulrik. A son côté, pendait une épée, finement ciselée, avec des arabesques compliquées autour du pommeau...

Ulrik et le chef du village essayèrent de se comprendre. Ulrik faisait de grands dessins dans le sable pour expliquer qu'il venait de l'autre côté de la mer mais le chef ne comprenait rien. Il lui fit les signes universels de paix qu'il connaissait, le bras tendu avec la main levée, les doigts serrés ou écartés, les sourires, mais rien n'y fit. Voyant son épée, il eut l'idée de lui faire un présent.

Il sortit d'un coffre ouvragé sa plus belle hache, également finement sculptée et lui fit comprendre qu'il désirait échanger les armes en guise d'amitié en posant sa main sur l'épée et la main du chef sur la hache. Et à ce moment il eut une révélation. L'épée du chef était remplie de force-vive. Il ne lui avait qu'un moment, qu'un contact pour s'en rendre compte, ce qui manquait à la terre, des objets, des armes devaient en être remplis.

Mais la réaction du villageois le surprit plus que tout le reste. Il recula, la main sur son arme et il semblait perdre contrôle. Il cria des mots incompréhensibles par les exilés, il semblait se battre avec sa propre épée et s'enfuit en hurlant comme un possédé.

La suite, l'histoire le décrit. Le chef du village retourna parmi les siens et décrivit les marins comme des pillards sanguinaires et en vérité, ce n'était pas sa bouche qui parlait, mais celle de son Arme-Dieu. Car en un instant elle avait assimilé la mémoire d'Ulrik et connaissait ses projets. L'Arme aussi avait un but...

Mais dites-moi quel peut bien être le but d'un Dieu ? Il invoqua de vieilles prophéties de barbares qui viendraient d'au-delà des mers semer la mort et le désastre, certaines qui dataient d'un passé révolu et d'autres encore qu'il inventait sur le moment.

Et les villageois suivirent leur chef comme des moutons car tel était le pouvoir de cette Arme, d'affaiblir la volonté des faibles. Un seul résista et refusa et son crâne éclaboussa la terre battue. Les autres firent ce qu'on leur demandait. Il leur demanda de brûler leurs maisons et ils les brûlèrent, il leur demanda de quitter le village et de s'éparpiller en pleurant pour alerter les autres villages et ils le firent. Il était temps de se regrouper car l'ennemi était là !

Et de jour en jour, l'histoire enfla de villages en villages et il suffisait d'apercevoir de la fumée au loin pour que les habitants fassent fuir femmes et enfants plus avant vers l'intérieur des terres et se préparent à défendre leurs vies jusqu'au derniers.

Et quand les éclaireurs des exilés arrivaient à la porte des villages sans mauvaises intentions, et même avec des présents, ils se faisaient attaquer. Et tous n'avaient pas la philosophie d'Ulrik. Ils surent vite qu'ils étaient plus forts, plus robustes que les habitants de la région, ils supportaient la douleur car ils avaient vécu avec elle toute une vie et ils sentaient la mer derrière eux comme une menace. Et ce qui n'était auparavant qu'un mensonge devint bientôt une réalité.

Et de semaines en semaines, dans tous les villages alentours, c'était la panique. Tous, ils quittaient leurs habitations, leurs cultures et ne laissaient que de la terre brûlée avant de fuir à l'intérieur des terres. Tous, ils fuyaient ce qu'ils ne comprenaient pas. Tous, ils arrivaient en pleurs dans les villages suivants, porteurs des pires témoignages.

Et Ulrik était sûr que les bruits des pillards venus de la mer qui pillaient, violaient et brûlaient tout sur leur passage couraient déjà dans le pays et il s'en désespérait. Car viendrait bientôt le temps où des milices ou des armées se lèveraient pour repousser les sanguinaires agresseurs et deux peuples qui auraient pu être frères et s'apporter beaucoup, s'affronteraient alors sans aucune raison.

Ulrik savait qu'il ferait tout pour que cela n'arrive pas, pour que les peuples se rencontrent en bonne intelligence mais il savait aussi que parmi les siens certains ne comprenaient pas sa passivité après des mois passés sur la mer à la recherche de la terre d'accueil. Lui faisait cela pour les jeunes générations. Pour leur assurer un futur paisible.

Et s'il fallait se battre, ce serait pour les jeunes...

Et de mois en mois, il était devenu de plus en plus difficile pour les Piorads, ces exilés comme ils s'appelaient dans leur langue dure, de s'enfoncer dans l'intérieur des terres. La résistance se faisait plus forte et de plus en plus souvent ils rencontraient des combattants isolés, porteurs d'armes comme le premier villageois, qui restaient à l'écart mais qui accomplissaient de grands prodiges en combat s'ils étaient engagés.

Mais il semblait que les bataillons de miliciens qui, il le savait, stationnaient à quelques jours de marche du front attendaient pour déclencher l'offensive. Qu'attendait-ils ? Des renforts ? Un signal ?

C'est dans cette ambiance de guerre que furent élevés les enfants qui avaient traversé la mer. Et parmi ceux-ci,

malgré son tout jeune âge et malgré les tourments qu'il avait connu, Leiff montrait le plus les signes d'un futur chef. Il était robuste, comme son père et son grand-père avant lui, et comprenait et apprenait vite. Il était aussi farouche et coléreux.

Mais plus les mois passaient, plus la lassitude pesait sur les épaules d'Ulrik qui pensait avoir quitté un enfer pour n'en trouver qu'un autre, lui qui avait chercher la rémission et un havre pour ses compagnons.

On raconte que c'est à ce moment, alors qu'Ulrik n'avait plus d'espoir qu'un homme se présenta au camp. Il faisait nuit, il était venu seul et les sentinelles l'avaient laissé pénétrer.

Non pas qu'il aurait rebroussé chemin si l'accès lui avait été interdit. L'homme n'était qu'un réceptacle pour la hache qui pendait à son côté. C'est un Dieu qui était entré cette nuit là chez les Piorads et un Dieu puissant.

Ulrik l'accueillit dans sa tente et de ce qui se dit cette nuit, nul ne le sait avec précision. Ou nul ne veut s'en souvenir. Car on raconte également que le jeune Leiff espionna son grand-père toute cette nuit là alors qu'il aurait dû dormir comme un enfant.

Et que ce jour là, avec ses yeux d'enfant, il comprit ce qu'étaient les Armes Dieux et les prodiges qu'elles pouvaient accomplir.

Il comprit qu'elles pouvaient apporter la liberté aux Piorads, cette liberté que son grand-père ne pouvait obtenir à cause de sa faiblesse. Il comprit qu'avec ces puissants alliés, il pourrait conquérir tout le territoire qui s'étalait devant lui.

Les semaines suivants furent marqués d'une pierre noire dans l'histoire Piorad. Ulrik exortait ses troupes chaque jour pour les maintenir sous contrôle car il annonçait que les jours qui arrivaient leur apporteraient de grandes surprises. Il mettait en jeu son rôle de chef face à ceux qui en avaient assez de subir un joug, quel qu'il soit, alors que des bruits de révolte couraient chez les anciens forçats.

Ulrik ne tenait pas ses promesses disaient-ils. Il nous a promis la conquête et nous sommes enfermés. Les attaques des milices semblaient pourtant s'être calmées, la zone franche était respectée. Mais c'était pour mieux endormir les Piorads...

C'est à ce moment précis, quand la discorde grondait que les milices firent un assaut décisif sur le camp principal. Il y eut de nombreux morts parmi eux, c'était une attaque inconsciente mais c'étaient des Porteurs de Dieux qui ouvraient la brèche.

Ce jour-là, Ulrik Mennegis se fit ouvrir en deux sous les yeux de son petit-fils et vomit ses entrailles. Ce jour-là, Seig Heillenson, Rolf Worstag, Lier Sturmbrig et tant d'autres, les compagnons d'Ulrik, les lettrés, ceux qui l'avaient suivi dès le début et qui le soutenaient encore périrent sous les coups des porteurs. Et ce fut comme si les porteurs choisissaient leurs cibles et ne tuaient que ceux dont ils avaient décidé la mort...

Les navires brûlèrent longtemps sur la mer, emportant au large les corps des victimes. Tous ils pleurèrent leurs compagnons disparus, même ceux qui quelques jours plus tôt leur disputaient le pouvoir, et jurèrent de les venger dans le sang.

Les Piorads allaient devoir maintenant panser leurs blessures, panser leur cœur et se préparer à de nouveaux combats. Et cette fois-ci, Ulrik Mennegis ne serait plus là pour retenir les siens, ni aucun de ses lieutenants.

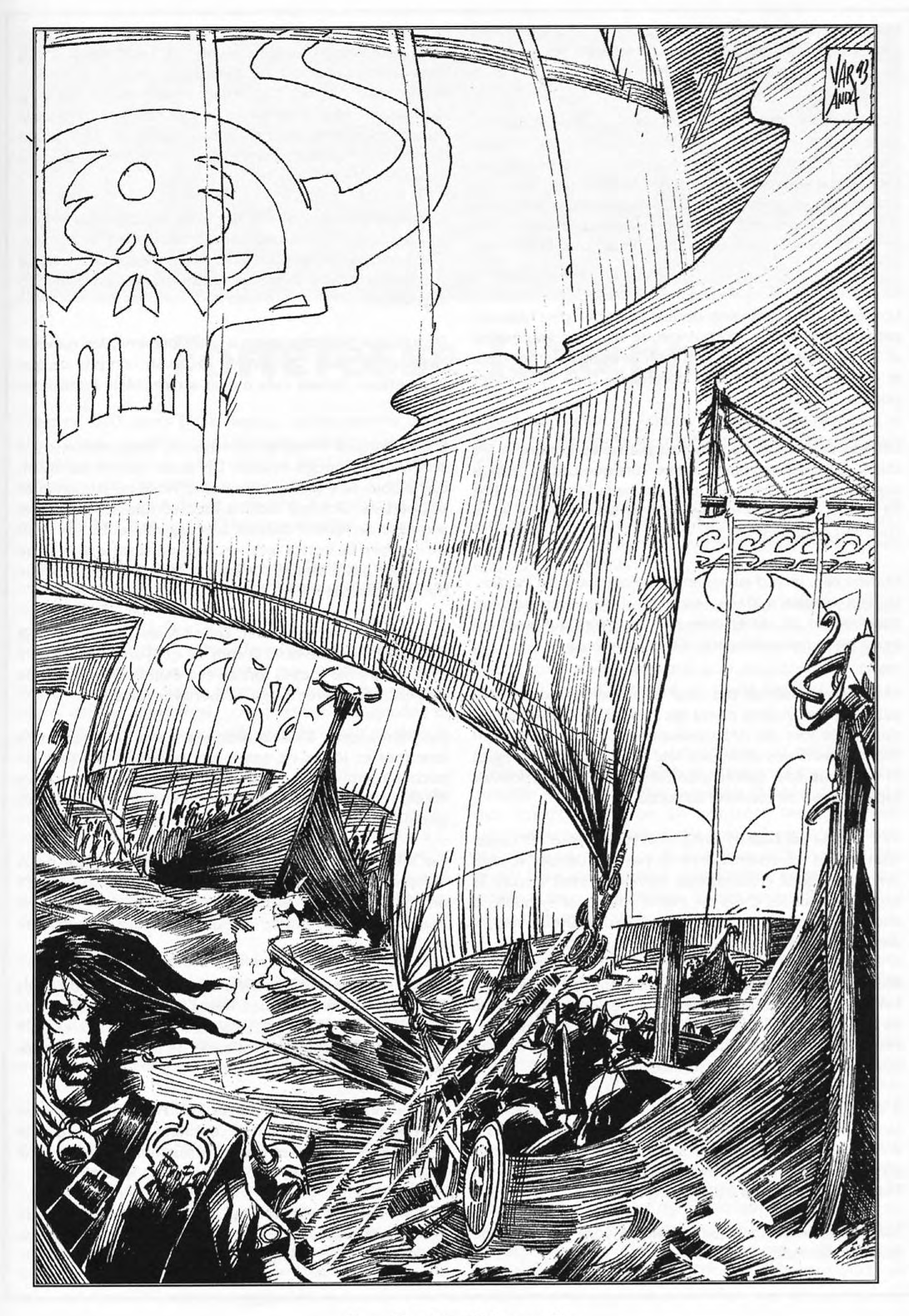
Les villageois et la milice n'avaient plus aucune chance.

Et d'années en années, les raids, les pillages et les massacres se succédèrent au même rythme que le territoire Piorad s'étendit. Les miliciens ne semblaient plus avoir parmi eux de porteurs de Dieux et s'éparpillaient comme des mouches devant la poussée des Piorads. Les villageois qui durant tant d'années avaient abreuvé la terre lui donnait à boire une dernière fois leur propre sang.

En un sens, le vœu d'Ulrik Mennegis était accompli, tous, les enfants et jeunes, les guerriers et les chefs, n'avaient plus aucun souvenir du passé de leurs parents. Pour eux, ils étaient arrivés d'au-delà des mers, avec la promesse de conquérir le continent, ce qu'ils faisaient. Les années avaient transformé Leiff Mennegisson en un puissant jeune homme.

Les années avaient effacé le souvenir de son grand-père et seuls subsistaient les bribes d'un passé fougueux, où Ulrik libéraient les Piorads emprisonnés et les conduisaient vers la terre promise. le passé lui-même était recomposé puisque le père de Leiff était cité parmi les premiers à débarquer fièrement sur les côtes découpées de Tanæphis. Et Leiff, en seul descendant direct d'Ulrik savait quel rôle il aurait à jouer sur le gigantesque échiquier du pouvoir. Celui d'un chef, celui d'un meneur.

Et celui qui, 23 ans auparavant n'avait plus de passé voyait maintenant se profiler le futur, un futur rempli d'épopées, de sang, de victoires et de conquêtes. Et 23 ans après l'arrivée des Piorads sur les côtes de Tanæphis, alors qu'elles avaient abandonné le conflit depuis des décennies, laissant les barbares s'étendre sur le territoire de l'Est, les Armes Dieux refirent leur apparition.



La flotte Piorad

Pas en nombre, mais par petits groupes, des Armes de toutes forces et de toutes qualités, dont les porteurs narguaient les patrouilles Piorads.

Mais pourtant, alors que les Piorads sûrs d'eux, trop sûrs, engageaient les Porteurs, jamais un barbare ne ramena une Arme-Dieu dans son camp. Peut-être par peur et par crainte, par souvenir de la mort d'Ulrik et des siens, ou alors jamais un porteur Piorad ne revint-il dans son camp si il était devenu plus et moins qu'un homme à la fois, tombant sous la coupe du Dieu et accomplissant ses désirs.

Et c'est Leiff, prédestiné depuis le début de l'histoire, prédestiné depuis la rencontre entre Ulrik son grand-père et le Dieu dans sa tente, qui défit le premier un porteur et qui devient un son tour porteur de Dieu, le premier porteur Piorad.

Oh, son arme n'était pas la plus puissante, comme si les Dieux eux-mêmes voulaient être sûrs que Leiff n'échoue pas et récupère l'Arme. Sarkill lui parla longtemps. Elle lui raconta bien des choses la nuit sous la tente et le conduisit dans bien des combats.

Et avec elle, bien d'autres armes rejoignirent les Piorads, toutes tombant dans les mains des meneurs ou transformant de fait en meneur le guerrier qui avait été assez brave pour s'emparer d'un demi-dieu.

Mais cela ne suffisait pas pour convaincre le conseil des Jarl, les plus anciens parmi les Piorads, eux qui étaient déjà âgés lors du débarquement. Et ceux-ci étaient conservateurs des anciennes lois et des anciennes règles et un jeune fou, même porteur d'un Dieu ne pouvait espérer dicter sa conduite au conseil.

Vint un jour où Leiff Mennegisson tomba sous les coups d'un de ses adversaires. Il ne fit pas son dernier voyage sur les barques enflammées, comme c'était encore la coutume pour les chefs de guerre, mais par symbole, il choisit d'être mis en terre et son Arme-Dieu avec lui dans la ville de Neros qu'il avait fondé.

Bien des chefs de guerre se succèdèrent à la suite de Leiff mais c'est Bjorn Mardsen dont se souvient l'histoire lui qui consomma la rupture avec la mer en consumant l'entière flotte Piorad dans un geste de folie qui clouait définitivement les Piorads sur le continent.

Il fallut encore de longues années pour que le conseil des Jarl ne soit entièrement constitué que de porteurs d'Armes. Et ce jour là, les Piorads quittèrent les terres fertiles de l'Est pour grimper vers les terres arides du Nord à la recherche d'anciens secrets.

Mais ils ne trouvèrent que le froid, le vent et l'espoir de grandes aventures.

Oh, je me souviens d'Ulrik Mennegis. J'étais venu le voir dans sa tente une nuit... C'était plusieurs mois après son arrivée sur Tanæphis. Les Piorads étaient enchâssés dans une nasse. Nous avions toutes les peines du monde à retenir les milices. Non qu'elles auraient pu faire grand chose, mais les morts sont toujours superflus si l'on peut procéder autrement...

C'était au moment où les frères et les sœurs arrivaient, peu à peu de tout le continent. Il nous fallait de la force, une force que le nombre allait nous apporter. Et ce jour là, plus de petites querelles intestines, l'enjeu était trop important.

Depuis que Spilltongue nous avait prévenu, les rumeurs allaient bon train. Un humain qui avait compris ce que nous étions. Jamais cela n'était arrivé. Mais il fallait en être sûr.

C'est pourquoi j'étais là cette nuit là. Nous n'étions pas seul Ulrik Mennegis et moi. Un jeune loup nous épiait, caché sous une lourde commode. Nous ne parlions pas et pourtant, Ulrik me raconta tout, son passé, sa fuite et son désir de revenir chez lui avec les honneurs. Son désir de cacher la vérité aux jeunes générations s'il ne parvenait pas à mettre son plan à exécution. Spilltongue n'avait donc pas menti.

Il voulait retraverser la mer. Folie ! Mais il en savait déjà trop... Qu'il retraverse la mer et qu'il raconte ce qu'il avait vu, même sous la torture et c'était la fin de tout. Ou pire encore qu'il retraverse la mer avec nous...

Les autres, ceux à cause desquels il avait fui viendrait à leur tour et là, ce ne serait pas quelques barques de pêches remplies de forçats qui se déverseraient sur les côtes, mais des guerriers en armes et en armures. Des guerriers qui sauraient ce que nous étions.

Ce que nous faisions. Des guerriers qui nous comprendraient et qui pourraient nous arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Il était temps d'agir. Et c'est ce jeune loup sous sa commode qui allait m'aider bien malgré lui...

Alors je fis ce qui étais convenu. Je lui promis la force des Dieux. Je lui promis mes frères et mes sœurs. Je lui promis qu'ensemble nous traverserions la mer et qu'il rentrerait en héros chez les siens. Je lui promis que nos secrets seraient bientôt les siens.

Mais il fallait attendre lui dis-je. Attendre avant de s'étendre plus avant sur le continent. Attendre que je revienne et retenir ses hommes durant ce temps. Je lui promis beaucoup en vérité et il me cru. L'imbécile.

Et il n'était pas trop tôt car déjà un autre navire avait accosté sur Tanæphis... Bien plus au nord, à la Pointe de Nulle Part.

C'est Onlahp le premier qui rompit le silence :

"Propagande démagogique ! Tenter de faire passer des barbares pour des êtres censés ! Jamais dans toute l'histoire Thunk on a entendu pires balivernes !"

Les autres spectateurs allaient commencer à y mettre du leur, quand Samuel bouchard se leva et se dirigea sur scène. Comme Apapah la veille, c'était donc à lui de cloturer la journée. Samuel désirait beaucoup de choses, mais surtout pas celle-ci. Il avait été désigné par la Guilde de Pôle et son refus aurait signifié la fin de ses privilèges. Bien sûr, il essayerait de son mieux de remporter le trophée afin de le conserver 1000 lunes de plus à Pôle.

Sa voix était comme des bulles de savon qui jouaient avec la lumière...

Forteresse Tanæphis

C'est en 830 après De Neinnes, l'année même de la chute d'Inaccessibility, que l'historien Derigion Salmo Nel décida d'étudier la géopolitique de Tanæphis et la répartition des principales forces du continent. C'était son sujet de thèse qu'il devait présenter à l'empereur pour obtenir le titre tant envié d'Historien Impérial.

La théorie qu'il livra à l'Empereur Dwizil 1er, d'une importance capitale n'eut pourtant aucun retentissement à l'extérieur.

S'appuyant sur des milliers de pages de rapports, des centaines de tomes d'histoire, retrouvant des traces écrites venant de tous les peuples, et même des peuples morts depuis longtemps, corroborant des légendes et des faits avérés, il avait pasé plus de la moitié de son existence à sa tâche.

Son exploit premier fut de concevoir une carte du continent à peu près correcte et ce, sans le concours de la Guilde des cartographes, qui bizarrement lui refusa son aide. Bien sûr, elle n'avait que peu de rapport avec la véritable Tanæphis, mais la carte n'est pas le territoire et une grosse patate, sans être trop éloigné du modèle original, servait parfaitement son but.

Salmo s'immergea dans la bibliothèque du palais, celle de l'université et eut même à sa disposition des ouvrages datant, soit-disant, des anciens Elfes qui construisirent la cité. Ces volumes étaient écrits dans une langue incompréhensible et seuls quelques passages pouvaient être décryptés avec un semblant de certitude.

Cela pouvait être n'importe quoi, des annuaires, des recettes de cuisine ou des manuels d'histoire à disposition des générations futures. Il ne savait pas.

La tâche de délimiter les territoires de chaque ethnie fut la charge de ses étudiants qui se rendirent sur place. Avec plus ou moins de succès ils s'intégrèrent quelque temps aux populations et, progressant de villages en bourgades, ils tracèrent des limites tangibles aux influences Piorads et Thunks, Gadhars et Batranobans et aux lignes de fronts séparant l'Empire Derigion de tous les barbares.

Il voyagea beaucoup lui-même, pour vérifier certains renseignements qui lui semblaient trop énormes, des faits ayant des incidences sur la réalité même telle qu'elle était vue depuis plus de huit siècles.

Et il se rendit chez les Batranobans, qui étaient plus que les simples marchands d'épice qu'on pouvait bien croire, eux dont le territoire pouvait se transformer en un piège inextricable pour n'importe quel assaillant si puissant soit-il. L'épice est rare et seuls les Batranobans connaissent son secret.

Certains racontent que l'économie du continent est contrôlée par les commerces d'épice et que celui qui contrôle l'épice contrôle Tanæphis. Mais surtout, celui qui contrôle l'épice en contrôle les tempêtes. Nombreuses sont les légendes sur les tempêtes d'épices, mais rien ne remplace la vision de la nature en folie quand l'une d'elle, même la plus faible, frappe. Et aucun assaillant de pourrait résister à cette force surnaturelle qui plie les lois même de la réalité.

Et il voyagea chez les Gadhars, au fin fond des jungles tropicales. Il rencontra les sorciers et fut témoin de bien des merveilles. Il vit des pistes rectilignes et pavées à travers la jungle qui menaient lui dit-on aux titannesques cités des géants. Il vit un vieil homme faire pleuvoir alors qu'auparavant aucun nuage n'obscurcissait le bleu du ciel. Il vit les conteurs et il écouta longtemps leurs histoires. Et il vit les grands lézards qu'il avait déjà vu à Pôle parfois, au détour d'un cirque ou d'une arêne.

Et il vit d'autres lézards, que même certains sages Gadhars n'ont jamais vu, qu'il ne put qualifier que de dragons et qui vivent caché si loin dans la jungle qu'il est impossible d'y pénêtrer. Et seuls ces Gadhars que certains soupçonnent pourtant de ne pas avoir la même humanité que les races blanches du continent mais qui

s'appellent "Hommes" entre-eux savent dresser ces monstres et aucune armée ne pourrait s'emparer du territoire si les Gadhars ne le désiraient pas.

Et ses voyages le conduisirent chez les Vorozions, chez l'ennemi. Car s'il fallait désigner l'ennemi hérédaire des Derigions, il s'agissait sûrement des puissants Vorozions, eux qui ne craignent rien, qui s'appuient sur leur version du bon droit pour faire triompher leurs idées. Eux qui pensent qu'une phallange de soldats armés, entraînés et répondant à ses chefs vaudra toujours mieux qu'un malade, porteur d'une Arme qui le contrôle et qui lui fait accomplir sa volonté.

Eux qui n'ont aucune crainte à combattre les Dieux eux-mêmes. Et un jour viendra sûrement où les Vorozions se rendront maîtres du continent. Et ils ne laisseront personne d'autre qu'eux réaliser cette tâche.

Il monta plus au nord, chez les puissants Piorads montés sur leurs féroces chagars. Et là, il vit les descendants d'un peuple qui était venu de l'autre côté de la mer. Un peuple qui s'était battu longtemps pour s'approprier des territoires nus et rocailleux mais qu'ils considéraient maintenant comme leurs.

Un peuple de marins qui avaient gardé une flotte puissante qui pouvaient les conduire n'importe où sûrement et rapidement et qui du jour au lendemain prit la décision de tout brûler et de grimper vers le nord.

Un peuple brutal, féroce, qui vénérait la force et la valeur au combat. Et il n'imaginait pas une seule armée capable de déloger les Piorads de leurs hauts plateaux, comme il n'imaginait pas une armée affrontant volontairement des Piorads se battant pour leurs terres, réunis autour de leurs chefs de guerre, réunis autour de leurs porteurs d'Arme-Dieux.

Et plus au nord encore, il découvrit les Thunks et leurs mœurs libérées. Les Thunks dont tout le monde se moque, les Thunks dont tout le monde rit mais qui conservent une fertilité à des terres que tout rend stérile, battues par les vents, sous des températures qui ne sont supportables qu'aux beaux jours de l'été et uniquement si l'on possède les manteaux les plus chaud. Et pourtant les Thunks sont là, ayant résisté à la poussée Piorad qui venait du Sud et qui aurait fait plier d'autres armées plus puissantes.

Et Salmo écouta des légendes qui parlaient d'un grand bateau qui venait de l'autre côté des mers. Une légende très similaire à l'arrivée des Piorads sur Tanæphis et qu'il data approximativement de la même époque. Comme si dans un même temps deux forces navales avaient accosté le continent, venant toutes les deux de l'Est. Et la légende raconte comment les Thunks accueillirent les nouveaux arrivants qui n'avaient que des intentions belliqueuses et qui brûlèrent la terre glacée de la Pointe de Nulle Part.

Et maintenant il ne reste plus rien du grand navire ni de ses servants. Seuls peut-être les membres de la Guilde des Navigateurs qu'il rencontra là-bas savaient quelque chose, mais ils ne répondirent pas à ses questions. Les Thunks se battent avec la nature, avec leur énergie et avec les loups. Et qui a entendu une fois les hurlements des meutes la nuit n'a pas envie de monter son campement dans les environs.

Et qui peut dire qu'un peuple qui a connu des meneurs comme Moykala, le puissant homme aux ours, est une force négligeable sur l'échiquier de Tanæphis ? Et aucune armée, quelle qu'elle soit, quelle que soit sa puissance, ne pourrait attaquer les Thunks sur leurs territoires.

Et il se voyagea même dans l'empire Dérigion, alla à la rencontre des nomades Sekekers. Et il comprit également le rôle des Sekekers. Loin de menacer l'Empire, les Sekekers étaient là pour marquer les territoires de l'Ouest et du Sud, car qui voudrait mener des attaques dans des régions qui les mèneraient au devant des tribus amazones.

Et à moins de toutes les exterminer, on ne pouvait s'en débarasser. Il vit ces femmes les plus craintes du continent qui n'avaient plus de féminin que le nom.

Il vit au loin les Chrysalides et il regretta ses jeunes années tant elles étaient belles et avenantes. Mais, et il le savait également, elles étaient parmi les guerrières les plus aguerries qu'un soldat peut espérer rencontrer, ou plutôt ne pas rencontrer, au cours de sa vie. Il vit les légendaires gazelles de l'Ouest et les femmes qui couraient plus vite que les zèbres et qui en portaient la parure. Il vit des tribus accompagnées de lions et de fauves bien plus terribles encore.

Et même si une armée organisée aurait pu prétendre nettoyer la région de ces furies, la dépense en temps et en énergie n'en valait pas la peine. Et si équilibre il y avait dans la région, c'était sûrement à cause des Sekekers.

Et de retour à Pôle, c'est dans l'histoire qu'il chercha une réponse.

Et au fil des années, il mit à jour un grand schéma constructeur. Les peuples de Tanæphis ne sont pas placés par hasard sur la carte du continent. Bien sûr, les conditions climatiques ont joué leur rôle dans les grandes migrations, et les peuples les plus résistants à la chaleur se trouvent naturellement dans le sud, les jungles et le désert. Mais l'histoire des colonisations et des conquêtes montre autre chose, une volonté de placer les pions suivant une certaine structure.

Car qui pourrait expliquer la migrations des peuples de l'Est vers les jungles Gadhars il y a de cela une éternité, alors que ces jungles étaient dépeuplées et la proie aux lézards géants ? Et qui pourrait expliquer que les Piorads,

qui avaient conquis tout un territoire fertile à l'Est ne montrent soudainement une velleité à conquérir des terres arides au Nord du continent ?

Et devant l'Empereur, s'aidant de sa carte patatoïde, il défendit sa thèse. Alors que les grands empereurs s'appuient sur des conquêtes vers l'extérieur pour asseoir leur pouvoir et conforter la paix intérieure, la situation de Tanæphis est exactement l'inverse. Le continent, malgré sa situation interieure proche de l'explosion, est une véritable forteresse pour qui attaquerait par la mer.

L'extrême Nord territoire des farouches Thunks, où était apparu dans leurs légendes la seconde flotte, supporté si besoin s'en faisait sentir par la formidable puissance des Piorads. L'Est, occupé entièrement par la toute jeune machine de guerre Vorozion qui pourraient compter également sur les Piorads en cas de débarquement massif.

Le Sud et l'Ouest, derniers vestiges des anciens pouvoirs qui un jour gouvernèrent le continent et capables de stopper toute attaque.

D'où que puisse venir une flotte hostile, les côtes sont contrôlées par des peuples qui en assurent l'intégrité et personne, pas même la plus puissante des armées, ne pourrait installer une tête de pont de débarquement sur Tanæphis dans de telles conditions.

Et plus encore, ce sont les conflits incessants entre les ethnies qui gardent toutes les troupes armées sous tension et dans des casernements géographiques bien déterminés de façon à pouvoir répondre instantanément à une menace extérieure.

S'aidant des dates historiques connues il tenta d'apporter une explication sous les regards attentifs de l'Empereur. Les Piorads avaient débarqué il y a près de 1600 ans sur les côtes de Tanæphis. Ils avaient conquis le territoire de leurs mains sans entrer en contact avec des porteurs. Ce n'est que vingt ans plus tard que Leif Mennegisson, que les légendes Piorads traitent comme le premier de leurs héros, s'empara d'une Arme-Dieu, alors que tout le monde connait la fréquence des porteurs d'Armes durant les conflits.

Dès cet instant, tous les chefs Pioards devinrent porteurs eux aussi. Et tout porte à croire que c'est à partir de ce moment que les Piorads décidèrent de migrer dans le nord, laissant le champ libre aux tribus qui allaient fonder l'empire Vorozion. Et pourquoi les Piorads seraient-ils partis vers le nord plutôt que vers le Sud ou vers l'intérieur des terres ?

Parce que c'est au nord que dans les légendes Thunks, des légendes oubliées qui jamais n'ont passé les frontières de leur pays, un gigantesque navire aurait débarqué. Et quelque part, le joueur qui pose ses pions sur le plateau de Tanæphis pense que, même si les Thunks sont vaillants, le maillon faible se trouve au nord. Alors d'un coup, il déplace les barbares, couvre le nord et renforce l'Est en unissant les tribus. Si le Sud n'a pas de point faible, jungle, marécages et lézards assurant une protection naturelle renforcée par les Gadhars pouvant agir sur cette nature, l'Ouest est un autre problème.

Et alors que les Batranobans peuvent rêver d'installer leur domination sur le territoire, un pion mineur vient bousculer leurs plans. Les Sekekers, si peu nombreuses mais dont l'existence même a déjà servi d'alibi culturel pour quelques massacres de part et d'autres. Les Sekekers qui ont réellement pris leur essor en tant que peuple quand leur leader s'empara d'une Arme-Dieu.

Plus il avançait dans son explication, et plus l'Empereur écoutait avec attention. Il avait déjà renvoyé les autres membres du jury au début de l'exposé, pour rester seul avec Salmo Nel et l'écouter plus attentivement.

Toujours les Armes revenaient, de plus en plus fréquemment dans le développement de la thèse. Comme si au fil de ses études et de ses découvertes l'historien en était devenu obsédé, voyant leur trace et leur action partout, comme de grandes manipulatrices.

La fin de l'histoire, c'est par le témoignage de l'Empereur et par les indiscrétions de certains courtisans qui tendaient l'oreille qu'elle nous a été transmise. Salmo continuait ses explications de plus en plus énervé et il commençait à hurler. Il avait des preuves irréfutables qu'il avait dissimulé mais qu'il dévoilerait si l'empereur lui demandait.

Il parla avec crainte des Guildes et à mots couverts de certaines Sociétés secrètes qui en fait contrôleraient le continent tout entier. Excité au plus haut point, il alla même jusqu'à se jeter sur l'Empereur, et Dwizil 1er dut se résoudre à se défendre, lui qui répugnait la violence et d'un coup bien placé lui ota la vie.

L'Empereur pleura longtemps aux funérailles de Salmo Nel. Il pleura encore plus quand on lui annonça que des brigands avaient pillé la maison de l'historien et qu'ils l'avaient incendié par maladresse.

Et il pleura encore quand il appris que les étudiants qui avaient travaillé avec Salmo Nel avaient tous été exécutés car ils préparaient un attentat contre lui.

Il pleura longtemps mais depuis ce temps, aucun historien ne peut entreprendre ces mêmes recherches, par décret de l'Empereur lui-même.

Le matin du troisième jour apporta son premier accident grave. Il y aurait un concurrent de moins au Trophée, pour cause de mort violente. Samuel Bouchard n'était plus et ne serait plus jamais. Il avait été retrouvé dans sa chambre, mais pas à sa place et en plusieurs morceaux entièrement identifiables. Les représentants de la Guilde firent immédiatement le nécessaire pour retrouver le coupable, et aboutirent rapidement dans leur enquête. Ils arrêtèrent un pauvre Alweg qui passait par là et le livrèrent à la justice qui se dép^cha de l'exécuter pour apaiser les craintes des autres bardes qui imaginaient d'un très mauvais œil l'irruption d'un tueur psychopathe durant la compétition. Dans l'auberge, personne n'avait évidemment rien remarqué, ni Onlahp le Thunk, ni Salius Juvens le Vorozion, ni Apapah la Gadhar qui pourtant partageaient le même étage.
Il y a 1000 Lunes de cela, Thierry Botton avait ramené le Trophée à Pôle. Il s'était passé une petite période où il s'était convenablement saoulé et drogué avec tout ce qui lui passait dans les mains, puis il avait repris la route, maintenant porteur d'Arme de notoriété publique. Et ce qui n'arrive que très rarement se produisit. L'Arme-Dieu changea de porteur en laissant la vie sauve à Thierry. Elle avait fait cela pour le remercier d'avoir participé à la victoire du trophée. C'était une Arme très imbue d'elle-même et elle était sûre d'être l'unique responsable de la victoire.
Thierry Botton n'en eut plus jamais de nouvelles et il termina ses jours dans une petite résidence dans le quartier des poètes à Pôle. On raconte que son Arme-Dieu aurait beaucoup voyagé, grimpant au Nord à la recherche des plus belles histoires.

Salius Juvens monta sur l'estrade et prononça un petit hommage teinté d'ironie destiné à Samuel Bouchard. Puis, comme seul un Vorozion peut le faire, il s'éclaircit la voix et entama doucement...

C'était au temps où l'Empire Derigion s'étendait entre les deux océans, des jungles du Sud aux pieds des montagnes du Nord, de la blanche ville de Durville à Nerolazarevskaya...

Nora

"Dépêchez-vous, Nora" dit Dame Clairelle d'une voix douce.

En quelques dizaines de secondes, Nora avait plié les vêtements, rangé la boite en acajou dans le tiroir de la coiffeuse et posé sur le jeté de lit en peau de chevalume le costume de nuit de sa maîtresse.

Parce que quand Dame Clairelle disait "Dépêchez-vous, Nora", elle ne le répétait pas. Et si Nora était "lente", d'après les critères de Dame Clairelle, elle méritait d'être punie. Les punitions variaient, de quelques coups de fouets à la privation de nourriture pendant 48 heures; mais ce que Nora redoutait le plus, c'était quand Dame Clairelle lui enfonçait lentement ses longues aiguilles à tricoter dans la peau des bras.

Je vous vois sursauter, et vous vous dites que j'exagère. Pourquoi en effet une maîtresse consciente de ses intérêts et de la valeur d'une esclave s'amuserait-elle à lui enfoncer des aiguilles dans la peau, au risque de l'abîmer gravement et de lui faire perdre sa valeur marchande ?

Il n'y avait pas de raison logique à cela, et Dame Clairelle avait un peu honte de sa conduite au point de ne jamais la mentionner, même à son mari, et de faire porter à Nora des costumes à manches longues pour cacher ses cicatrices.

Cela ne se faisait pas, dans la bonne société Derigion, de torturer ses esclaves pour le plaisir. Une punition était une nécessité déplaisante, par laquelle il fallait passer pour l'éducation de ces barbares de l'Est, pas un passe-temps. Pourtant Dame Clairelle ne pouvait pas se retenir. Quand elle entendait les gémissements de douleur de Nora, quand elle voyait les larmes couler sur son visage, elle ressentait une telle chaleur dans le bas-ventre, un tel frisson de plaisir qu'elle en oubliait toutes convenances. Tellement plus de plaisir, finalement, que lorsque son mari l'honorait...

Elle laissa les mains expertes de Nora la déshabiller, puis se plongea avec délectation dans le bain chaud, parfumé aux huiles de lys, que lui avait préparé sa servante. Un moment de détente bienvenu après une journée où elle n'avait pas cessé d'être nerveuse.

C'était, comme toujours, de la faute de son mari. Malgré tous ses efforts, malgré ses constants reproches, celui-ci ne cessait d'avoir des réflexes de... commerçant. Oui, commerçant, le mot n'était pas trop dur.

On avait beau être de haute noblesse Derigion, et avoir une épouse dont le père était un proche cousin de l'empereur, quand, pour "faire des affaires", on s'abaissait à adresser la parole, pire, à inviter à dîner des parvenus locaux... on n'était rien de mieux qu'un boutiquier qui faisait des courbettes aux passants pour vendre des tapis.



Nuit d'orage

Nora sortit, pour aller chercher du savon, et Dame Clairelle ferma les yeux.

Tout cela était de la faute de cette ville. Nerolazarevskaya. La cité avait beau être sous contrôle Derigion depuis bientôt 600 ans, elle n'en était restait pas moins... étrangère, et Dame Clairelle la haïssait. Ces bâtiments compacts et sombres, le clapotis constant de cet océan glauque et menaçant, et surtout, surtout, ses habitants.

Des barbares de l'est, des sous-êtres rusés et destructeurs, qui la suivaient d'un regard froid quand elle passait, avec sa mode importée directement de Pôle, dans leurs rues. "Dans nos rues" se reprit-elle aussitôt. Cette ville fait partie intégrante de l'Empire Derigion.

C'est comme le nom qu'ils se donnaient entre eux, Vorozions, "peuple des Vorh", du nom d'un rebelle qu'ils admiraient et qui s'était fait exécuter par l'empire. Mais dans les bonnes familles de l'empire, comme dans celle de Dame Clairelle, on refusait d'employer ce mot. Toute personne qui vivait sous la protection de l'empire Derigion était un Derigion; et tout autre appellation fleurait déjà la trahison.

Pourquoi son mari ne comprenait-il pas ça ? Pourquoi ne comprenait-il pas qu'en les invitant sous son toit, en leur offrant à manger et à boire, en leur donnant du "noble Vorozion" à tour de bras, il jouait un jeu dangereux pour l'empire, pour l'empereur, pour lui-même ?

"Qu'est-ce qu'un nom ?" disait-il. "Qu'importe que je les appelle Vorozions ou Derigions, si j'arrive à obtenir des meilleurs prix pour le commerce de céréales !". Mais comment ne comprenait-il pas que le nom *était* très important, que le nom était tout, et que parler de "noble Vorozion" c'était les reconnaître, leur donner une existence, les créer...

S'il y avait des nobles Vorozions, et que les nobles Derigions étaient maîtres de leurs terres, alors, n'était-ce pas avouer qu'il y avait un peuple sous contrôle, n'était-ce pas pousser à la contestation, à la haine, à la révolte peut-être ?

A la haine... L'eau du bain était devenue glaciale, et Dame Clairelle frissonna. Elle sortit seule de la baignoire, sans attendre le retour de Nora, et s'essuya. Comme la nuit était froide. Il avait fait chaud ce matin, mais la température avait chuté dans la journée, comme ça, d'un seul coup.

A la haine... Dame Clairelle s'essuya et enfila son costume de nuit. La haine. Ils nous haïssent. Ils me haïssent quand je passe dans la rue, quand j'achète leurs tissus, ils haïssent mon mari quand il plaisante avec eux et qu'il leur sert le vin de ses meilleures bouteilles, ils nous haïssent avec leurs sourires, avec leurs voix accueillantes, avec leurs "Merci, et à bientôt j'espère, noble dame..."

Soudain Dame Clairelle se sentit très seule, dans son immense chambre. Seule, seule dans une ville qu'elle n'aimait pas, seule parmi un peuple qu'elle ne comprenait pas, avec un mari pour qui, depuis longtemps, elle avait perdu toute tendresse et toute estime. Son corps était de plus en plus glacé, et elle serra un châle autour de ses épaules. "Je voudrais rentrer à la maison" se dit-elle. "Je voudrais rentrer chez moi, et ne plus les voir." Elle souhaita être de nouveau une petite fille, comme quand elle avait peur la nuit, et qu'elle courait se réfugier dans la chambre de sa mère. Un sanctuaire chaud et doux, où rien ne pouvait l'atteindre.

"J'ai peur" souffla-t-elle à Taamish qui la regardait de son oeil ivoire et brillant, là haut dans le ciel. "Cette ville me fait peur." Et Nora qui ne revenait pas...

Nora.

Nora, son esclave. Nora qui en était une, finalement, aussi... Une Vorozion. Une sueur glacée lui mouilla soudain le dos, et ses muscles se tétanisèrent. Qu'est-ce qu'elle pensait, Nora, sous ses grands yeux gris ? Est-ce qu'elle la haïssait aussi, comme les autres ? Est-ce qu'elle pouvait faire autre chose que la haïr ?

Nora. Est-ce qu'elle n'avait pas changé légèrement d'attitude, ces derniers temps ? Une sorte de dureté interne, d'attente, de résistance. Elle ne pleurait plus quand les aiguilles lui transperçaient la chair. Elle se contentait de regarder ailleurs, les traits de son visage crispés par la douleur.

Au rez-de-chaussée, une porte grinça, et Dame Clairelle tendit l'oreille. Un instant, il lui sembla entendre des chuchotements, des bruits de bottes... puis plus rien. La terreur l'envahit, partit de sa nuque, coula le long de son corps et de ses membres. "Je rêve. Il n'y a personne..."

Des pas montaient l'escalier. Des pas feutrés, légers, assourdis.

"Nora, c'est toi ?"

"Nora ?"

C'était la nuit de Taamish, en 659 Ap. Néinnes, la dixième nuit du premier mois des Séparations. La nuit où les Vorozions, qui se préparaient depuis des années, se révoltèrent et massacrèrent méthodiquement tous les Derigions installés sur leur territoire.

Ce jour là, le sang coula en rigoles dans les rues de Nerolazarevskaya, et dans les arabesques qu'il dessina sur les pavés des trottoirs on dit qu'on aurait pu y voir, si on avait su regarder, la chute encore lointaine de l'Empire Derigion écrite en lettres de sang.

Comment jouer au moment de l'apogée de l'empire Derigion ?

Première partie : Les Vorozions et Nerolazarevskaya

452-659 Après Néinnes - l'Empire Derigion n'a jamais été aussi puissant, et pourtant il porte déjà en son sein les germes de sa chute. Autour de Pôle, la paix, l'art et la magnificence... mais aussi les intrigues, la politique, les assassinats. Aux frontières, c'est l'occupation et ses rébellions, au Sud et au Nord, c'est la guerre, et des combats meurtriers. Une époque bénie pour des aventuriers...

Si vous avez envie de changer d'air, si vous avez envie de prendre part aux événements qui ont, littéralement fait l'histoire, vous pouvez décider de jouer quelques scénarios ou une campagne dans cette époque contrastée.

Etant donné que vous avez normalement commencé à jouer en 1031 Ap Néinnes avec une arme de 100 points, vous ne pouvez jouer avec la même arme 500 ans plus tôt... elle était alors, au mieux, une arme mineure. Il vous faut créer une nouvelle arme, que vous pourrez réserver à cette époque, ou garder tout au long des siècles, en faisant, pourquoi pas, de larges élipses afin de revenir à l'époque normale de Bloodlust©.

Et comment va la vie, aux heures de gloire de l'Empire ?

Un peu d'histoire

En 247 l'impératrice Derigion Villæssa écrasa le peuple des Vorhs, les Vorozions, dans les rues même de Nerolazarevskaya. La plupart des autres cités de l'Est, sauf quelques petites villes côtières, véritable foyers de rébellion, se rendirent à ce moment à l'empire et l'occupation commença.

Elle fut d'abord cruelle... Puis les années passèrent, et le joug Derigion s'adoucit. Les empereurs qui se succédaient avaient des idées de plus en plus démocratiques (le terme vient de l'Alweg Démocritas, un grand philosophe des années 450 et quelques) et la décision fut un jour prise de tout faire pour que les Vorozions deviennent non plus un "sous-peuple" occupé, mais des citoyens Derigions à part entière.

Ce qui avait réussi avec les Batranobans, soumis à l'empire depuis la Guerre des Cendres, pourquoi ne réussirait-ce pas avec les Vorozions ? A l'ouest, les Derigions avaient en effet eu l'intelligence d'éviter les massacres inutiles et de laisser les terres et le commerce à la population locale.

Après quelques années difficiles, les Batranobans et les Derigions s'étaient finalement plutôt bien entendus.

C'est l'Empereur Georg II, en 350 après Néinnes, qui décida de lancer une grande campagne de "collaboration" avec le peuple des Vorhs.

Les lois se succédèrent : les Vorozions et les Derigions avaient maintenant des droits égaux, aucun Vorozion ne pouvait plus être réduit en esclavage (mais ceux qui étaient déjà esclaves le restaient, ainsi que leurs descendants), un Vorozion pouvait être anobli, et des terres "confisquées" pendant les années de guerre furent redistribuées à la population. Les terres étaient riches, et les Vorozions remotivés parvinrent rapidement à la prospérité.

De nombreux Derigions s'installèrent dans les territoires de l'Est, de nombreux Vorozions s'installèrent à Pôle : tout allait bien dans le meilleur des mondes...

L'économie

Les Vorozions ont déjà, à l'époque, des terres fertiles qui fournissent en abondance à tout l'empire céréales et bétail. Ce sont, depuis les nouvelles lois, en général les Vorozions eux-mêmes qui les exploitent. La plupart des places importantes (commerciales et militaires) sont cependant encore occupées par des Derigions.

L'argent Derigion, payant toutes ces belles matières premières, coule à flots. Les Vorozions l'utilisent pour reconstruire leurs villes, leurs routes et leurs places-fortes... avec la bénédiction des Derigions puisque toutes ces infrastructures font maintenant officiellement partie de l'Empire. Que les Vorozions aient, eux, une petite idée derrière la tête est une autre histoire.

On vous le répète, tout va bien...

L'ambiance

Enfin presque. Car en vérité, rien n'est plus compliqué, ni plus prometteur, en termes de jeu, que la situation à Nerolazarevskaya à ce moment là. Un petit aperçu ?

Les différents partis Vorozions:

Les nouveaux nobles

Ce sont d'abord les Derigions qui ont, dans un premier temps, choisis les Vorozions qu'ils désiraient anoblir.

Evidemment, ils ont choisi des hommes en qui ils avaient toute confiance, et qui, ayant compris où était leur intérêt, collaboraient joyeusement avec le pouvoir en place. Ils ont ensuite passé le pouvoir d'anoblir à ces nobles tous frais, étant persuadés qu'ils ne coopteraient leurs collègues que dans l'intérêt bien compris de l'Empire Derigion.

Et pourtant, à peine cinquante ans plus tard, tous les nobles Vorozions, ou presque, étaient secrètement rebelles à l'empire.

Il faut dire que les Derigions, un peu naïfs, n'avaient pas compris que les hommes sont compliqués et que ce n'est pas parce que quelqu'un a choisi de céder en souriant au plus fort qu'il ne garde pas dans son coeur une haine pugnace. Les nobles Vorozions cooptèrent les rebelles les plus intelligents, les plus forts, les plus hypocrites aussi... ceux qui pouvaient jouer le jeu de sourire à l'occupant pendant des dizaines d'années en attendant que tout soit prêt pour frapper.

De 452 à 659, ces nouveaux nobles passent principalement leur temps à faire du commerce. Ils amassent de l'argent, se constituent des gardes personnelles, réparent des forteresses... Ils tissent des réseaux d'influence, s'insinuent peu à peu dans les postes clés de ce qui est, après tout, leur pays, et font des grands sourires à tous les Derigions. Ils attendent l'occasion propice...

Certains nobles Vorozions traîtres, cependant, admirent réellement l'Empire Derigion, et pensent que les Vorozions auront tout à gagner en en faisant partie. Le terme "traîtres" est d'ailleurs un peu dur, car ces nobles sont tout à fait sincères, et leur point de vue se soutient parfaitement. Ils sont tenus poliment à l'écart de la société des autres nobles, et sont donc exclus de facto de toutes les manigances.

La classe moyenne

La classe moyenne, petits commerçants et paysans, hait les Derigions par principe. Parce qu'ils regardent tout le monde de haut... et aussi parce qu'il n'y pas une famille qui n'ait été, il y a une ou deux générations, touchée par la guerre, et surtout, surtout parce qu'il n'y a pas une famille qui n'ait un lointain cousin esclave des Derigions à Pôle, ou, pire encore, dans l'immeuble juste à côté...

Pas d'intrigues compliquées pour la plupart de ces gens, qui ignorent les manigances de leurs nobles... ou font semblant de les ignorer. Parce que les rebelles, les "petits" Vorozions les ont parfois cachés dans leur ferme, et quand soudain un des frères ou cousins de ces rebelles se fait coopter noble, ils ne disent rien, mais n'en pensent pas moins.

Ils ont de toute manière pris pour habitude de parler peu, d'observer beaucoup, et de ne jamais, jamais rien dire à un Derigion qui ne soit strictement nécessaire... Il n'est pas possible de cacher complètement une telle hostilité, vous vous en doutez bien. Les Vorozions sont polis avec les Derigions - ils sont obligés, car ils peuvent se retrouver esclaves pour le moindre faux pas.

Mais... vous avez lu la nouvelle qui précède cette aide de jeu, où Dame Clairelle, qui n'est pourtant au courant de rien, trouve Nerolazarevskaya détestable ? Elle a bien senti, mieux que son mari qui ne voyait que les réalités commerciales, cette haine latente. Les nobles Derigions un peu plus intuitifs que d'autres sentent bien qu'il y a "quelque chose qui ne va pas". Mais ils ne parviennent pas à mettre le doigt dessus, ou se traitent de paranoïaques...

Les esclaves

On ne se méfie jamais assez de ses esclaves. Les Derigions installés dans les territoires de l'Est auraient du pourtant y penser : avoir des esclaves qui ont leur famille et leurs amis dans la population qui les entoure n'est pas, mais pas du tout, une bonne idée.

Certaines situations sont en effet paradoxales. Si, dans une famille, un frère se fait arrêter pour "rébellion" (de l'insulte à un Derigion au fait d'arme), il peut se retrouver esclave alors que son frère, qui, lui, a réussi dans le commerce, est devenu noble... et les deux frères peuvent habiter à un pâté de maison et se croiser tous les jours. Il n'y a pas, répétons le, un paysan qui n'ait un lointain cousin esclave quelque part... D'où d'ailleurs le rejet complet des Vorozions pour l'esclavage, rejet qui a traversé les siècles.

Bref, les esclaves forment pour les rebelles Vorozions un réseau d'alliances illimité, une mine d'informations de première main et des complices on ne peut plus sûrs. Il n'y a pas une maison Derigion installée dans les territoires de l'Est qui n'ait un ou plusieurs esclaves Vorozions... bref il n'y a pas une maison Derigion qui ait un secret pour la rébellion, pas une maison Derigion dont les portes ne puissent être ouvertes, de nuit, à un voleur ou à un assassin...

Et hop, une mini campagne:

Trois partis ont intérêt à ce que la rébellion Vorozion réussisse. Les Vorozions, bien sûr, les Batranobans, qui donnent des subsides aux rebelles (Voir la nouvelle "*Facettes*") et... les Armes, pour des raisons compliquées qui vous sont détaillées un peu partout dans l'extension mais qui peuvent se résumer à ceci : les Armes ne veulent pas d'un empire Derigion trop fort. Des dizaines de scénarios sont possibles, mais le mieux serait, tout simplement, de faire monter la rébellion par vos joueurs. La campagne s'étalerait, par exemple, sur les cinq dernières années de l'occupation (654-659). Intrigues politiques, assassinats des Derigions gênants et des principaux chefs militaires installés dans la place, espionnage, recrutement et entraînement de mini-armées, alliance avec les Piorads ou les Sekekers pour que ces derniers effectuent des attaques à des moments critiques afin de faire diversion (et peut-être même participation à ces attaques) et enfin, sous la direction des nobles Vorozions, préparation complète de la nuit de Taamish, attaque et destruction de tous les forts militaires Derigions installés dans la région... En quelques lignes, nous venons de vous en donner pour des mois et des mois de jeu... et la satisfaction d'avoir compté, et combien, dans l'histoire de Tanæphis !

La pause avait été courte. Ils avaient tous la triste mort de Samuel Bouchard à la bouche, et tous ils pensaient que le pauvre Alweg faisait avec un peu trop de convenance un excellent bouc émissaire. Mais après tout, ce n'était pas la première fois qu'un meurtre crapuleux se déroulait durant le trophée. C'est malgré tout Onlahp qui se faisait entendre le plus, allant même jusqu'à accuser les Piorads de l'escorte de Piotr Gœthals du forfait, se sentant personnellement visé par le crime.

Mais cela ne pouvait arrêter le déroulement du Trophée. C'est Sanaya, la redoutable Sekeker qui monta sur le podium. Elle se présenta longuement puis, d'une voix rauque commença...

"Cette histoire, ce n'est pas un conteur qui me l'a raconté la première fois. Cette histoire me vient d'une Arme. C'est une histoire qui remonte à des centaines de milliers de lunes, à l'époque où le monde était encore jeune, à l'époque où des créatures mythiques foulaient le sol de Tanæphis. Et seule une Arme Dieu pouvait en garder aussi bien le souvenir...

Un Elfe au petit déjeuner

Il faisait froid, à cette époque, sur les collines de Delinelle. Oui, le climat a beaucoup changé en 3000 ans; et si les Vorozions y font maintenant paître leur meilleures bêtes, le paysage était à l'époque plutôt désolé.

Selk chantait une chanson pour son tout nouveau-né. La jeune-femme ork avait à peine 18 années de Fey, mais avait déjà porté 3 enfants. Deux étaient morts avant leur sixième mois, de cette maladie atroce qui ravageait les tribus depuis une génération.

Selk ne savait ni lire, ni écrire, ni compter, et elle se rendait simplement compte qu'il y avait beaucoup de morts, et que des tribus qu'elle avait croisée petite, dans son existence de nomade, n'étaient plus là.

Elle en ressentait les conséquences, bien sûr, sur sa vie quotidienne. Avant, les tribus étaient les maîtresses du territoire. Les humains se terraient dans les villes, et n'osaient sortir que sous la protection de larges bandes armées. Les paysans payaient, à chaque montée de Nænerg, un lourd tribut en viande humaine pour pouvoir cultiver leurs terres en paix.

Les guerriers orks étaient beaux et joyeux, les femmes étaient resplendissantes, habillées de tissus et de bijoux gagnés sur les cadavres des humains qui ne se pliaient pas à la loi.

Les royaumes orks, comme disait son père dans ses chansons rauques, barbares et splendides... Leur coeur était les collines, car les orks avaient toujours préféré l'altitude, mais leur influence et leur pouvoir s'étendait loin à l'Ouest, le long du fleuve.

Et puis il y avait eu la maladie. C'étaient les femmes qui avaient été touchées les premières. Elles toussaient, crachaient du sang, devenaient maigres et cassantes, puis mourraient. Les enfants nés de ces femmes ne duraient pas longtemps. Puis ce furent les guerriers...

Non, Selk ne savait ni lire, ni écrire, ni compter. Sinon elle aurait pu comprendre l'étendue du désastre. Il étaient plus de 50 000, vingt ans auparavant, plus de 50 000 à vivre autour du fleuve Roxxeanne. Plus de 500 tribus, dont certaines s'étaient sédentarisées et avaient construites de solides maisons de pierre, d'où elles contrôlaient les régions avoisinantes. Trente ans plus tard, les orks n'étaient plus que 3000 à peine, harrassés par les humains, épuisés par la maladie et la faim. 3000. Et leur nombre diminuait chaque jour.

Dans la tribu de Serk, ils étaient 40, et s'étaient réfugiés dans les collines. Ils étaient encore solides, et comptaient plus de dix guerriers. Trois étaient partis à la chasse, dont le mari de Serk, et leur retour était imminent.

Le bébé geignit dans ses bras, et elle lui donna le sein. Il y avait encore une dispute parmi les guerriers, et Serk n'aimait pas cela.

"Et je vous dit que le bébé était bon" C'était Laurok, son frère, qui parlait. "Il était malade, il allait crever : alors il a pris cette humaine, et il l'a enfermée dans la cabane. Il lui donnait un peu de viande séchée tous les jours, pour qu'elle ait un peu de peau sur les os quand il s'en servait la nuit. Il s'attendait à ce qu'elle attrappe le mal elle aussi, mais non : elle vivait, et ne toussait pas. Et puis elle a été grosse, et il l'a laissé vivre en se disant qu'il ferait rôtir le bébé comme festin. Mais le bébé est né, et il était bon : il ressemblait à tous points à un des nôtres, et surtout, il n'était pas malade."

"C'était quand même un petit d'humaine." dit Recch, le chef. "Quand il se reproduira, ses petits auront des traits d'humains. Ce n'est pas un de nos enfants, et j'ai toujours dit qu'un accouplement avec un humain, c'est pire qu'avec un animal. C'est pervers, c'est...*shashl.*"

Serk frissonna. *Shashl* était un terme extrèmement ancien, avec des résonnances noires. Cela voulait dire... monstrueux, bestial, maudit, incompréhensible...

Il s'appliquait aussi bien aux pratiques de certains humains qu'à la terrifiante magie des elfes - il y avait des siècles de cela, quand leur civilisation luisait encore de mille feux.

Maintenant, leur étrange cité, loin, très loin à l'Ouest et au Nord était déserte et abandonnée. Il restait quelques elfes, éparpillés dans la nature... La rumeur disait qu'ils étaient stériles.

"Superstitions" dit Laurok en crachant par terre. "Que nous importe qu'il ait une mère humaine ! Le sang humain est faible comme du lait, et il se dilue dans le sang ork. L'important, c'est qu'il soit né sans la maladie. Comprends-tu, Recch ?

Sans la maladie, alors que son père était malade. Næerg m'en soit témoin, c'est notre seul moyen de survie."

Miorh, un autre guerrier, le regarda, les sourcils froncés. "Et que vas-tu faire, Laurok ? Aller dans les cités humaines, demander une femme en épousaille ?"

Serk connaissait le tempérament coléreux de son frère, aussi fut-elle étonnée que celui-ci ne réagisse pas violemment. Mais Laurok resta calme, sa voix seulement un peu plus sifflante.

"Non, Miorh. Je veux réunir les guerriers des collines. Tous ensemble, nous pouvons attaquer et vaincre le village du delta, près de la mer. Il y aura des morts, mais nous vaincrons. Là, nous tuerons les hommes, mangerons les enfants dans une fête rituelle, mais nous garderons les femmes. Nous les emmènerons chez nous, et nous les prendrons pour épouses.

Leurs enfants seront nos enfants, et nous les élèverons comme des orks de vrai sang. Et ils ne seront pas malades. Et ils prendront nos filles pour femmes, ou leurs propres soeurs, et leurs enfants naîtront sains. Et la tribu revivra, Miorh. Nous serons comme avant, aussi nombreux que les oiseaux dans le ciel, et les royaumes orks renaîtront."

Il y eut un grand silence parmi les guerriers. Serk écoutait de toutes ses oreilles, le coeur battant.

Recch réfléchissait, le visage levé vers la nuit, vers Næenerg, la lune protectrice des orks. Puis il se leva, et regarda Laurok dans les yeux.

"Non, Laurok. Nous sommes des orks, nous ne sommes pas des chiens. Nous ne nous accouplons pas pour des raisons de survie, mais pour des raisons d'honneur. Te rappelles-tu de la légende de Vishl ? Celui qui au moment de l'apparition des Armes-Dieux, réunit toutes les tribus en conseil, et leur fit prêter le serment de ne jamais poser la main sur ces armes. Car celui qui touche une telle arme n'est plus lui, il est un bâtard dont l'esprit est prisonnier. Et un ork est son propre maître, pas le prisonnier d'un être ou d'un objet."

"Je me souviens." dit Laurok, le regard dur. "Et Vishl a mal parlé, ce jour là. Si nous avions eu les Armes, nous ne serions pas dans une telle situation."

"Les Armes n'auraient pas empêché la maladie." dit un autre guerrier.

"Non, mais elles auraient empêché les massacres."

"Tu ne comprends pas, Laurok" reprit le chef. "Vishl nous a montré que la voie la plus facile n'est pas toujours celle de l'honneur. Nous accoupler avec des humaines est la voie de la facilité; mais elle détruirait ce que nous sommes."

Laurok frémit de rage, et sa voix était rauque et grave. "C'est la voie de la raison, et toi, tu es la voie de la mort, Recch. Nous allons mourir, tu ne vois pas ? Nous allons tous crever dans nos collines, comme des rats. Tu vas crever, Recch. Je t'ai entendu tousser hier. Tu vas crever!"

Mais le visage de Recch restait impassible. Laurok se leva, et pris son arme. "Tu mérites mon mépris, chef, et je pars."

"Tu vas te trouver une bonne petite humaine à baiser, c'est ça ?" siffla un guerrier.

"Oui" dit Laurok en s'enfonçant dans le noir. "Et je ne chanterai pas des chants de mort sur les squelettes de mes fils."

Les heures passèrent. Laurok avait disparu. Serk laissait vagabonder son esprit à moitié endormi. Ses rêves tourbillonnèrent. Elle y vit des humains avec une peau verdâtre, des humains avec le regard de son frère, qui marchaient dans des cités. La vision était étrange, irréelle.

L'arrivée des chasseurs la réveilla. Ils chantaient, et des cris de joie résonnèrent dans les rochers alors que les femmes accouraient. Les guerriers avaient capturé un elfe... une proie rare, presque mythique, dont la chair était succulente.

Serk chassa ses pensées noires. Son époux était rentré vivant, et il lui mit au bras un bracelet ouvragé, en trois anneaux, pris au cadavre de l'être blanchâtre. Elle rit de bonheur en les entendant tinter.

L'aube naissait, et le temps se réchauffait. Laurok est fou, pensa-t-elle. Nous n'allons pas mourir... La maladie va bien finir par s'arrêter...

Elle s'étira. L'odeur du feu était agréable, son enfant dormait, et il y avait de l'elfe au petit déjeuner.

Elle toussa, une ou deux fois, et haussa les épaules. Le froid, sans doute.



Retour de chasse

Alors que tout le monde partait en conjectures, Ohemm Milann se présenta à nouveau. C'était pourtant au Batranoban de prendre la parole mas celui-ci était prostré dans son coin en train de baver. Alors l'Hysnaton, du fin fond de la pièce commença doucement.

Une lueur argentée

480 Après Néinnes. Une clairière à côté de Menhile, une petite bourgade du Nord de Pôle, aujourd'hui depuis longtemps rasée.

Une clairière où il arriva à Pierre d'Espa une aventure qui devait changer le cours de son existence.

Pierre était noble, d'une famille pauvre et déchue. A la génération précédente, sa famille avait été accusée d'une trahison mineure envers l'Empereur.

Accusation véridique, ou cabale de courtisans jaloux ? Pierre n'en avait jamais rien su, et les visages froids et fermés de ses parents ne l'avaient jamais incité à en savoir plus sur cette affaire. En tous cas, privée de sa fortune, et surtout de la splendide propriété elfe des quartiers proches du palais, la famille d'Espa dut aller résider dans les bas quartiers où elle mourut poliment de faim pendant des années.

C'est dans cette ambiance de misère hautaine que Pierre d'Espa fut élevé, et cela explique sûrement bien des choses par la suite.

A l'âge de seize ans, ses parents envoyèrent Pierre au seul destin possible pour un fils de famille pauvre comme lui - la mort au combat. Pierre, cependant, déçut beaucoup le noble masochisme inconscient de ses ancêtres en survivant, année après année. Il échoua un jour dans un des quatre forts du Nord qui protégeaient l'Empire contre les Piorads. Il survécut, là encore, au manque d'hygiène, à la mort rouge - une peste inexplicable qui tua 40% de sa garnison - et, bien sûr, aux Piorads.

Un jour, sur le champ de bataille, il ramassa un fleuret et devint par ce simple geste porteur d'arme.

Une arme puissante mais calme, du moins en apparence, qui ne se manifestait pas beaucoup, et semblait apprécier la vie de garnison. Elle faisait cependant naître en lui de nouveaux désirs, et c'est pour les assouvir qu'il se dirigea un jour vers Menhile pour profiter de ses quelques jours de permission.

L'arme se serait contentée de n'importe quelle prostituée, mais pour sa première expérience sexuelle, Pierre désirait quelque chose de plus propre, de plus... romantique. Il fit donc la cour, d'une manière aimable qui faisait honneur à son éducation, à la fille d'un notable, au regard pudique sous ses paupières baissées.

La belle se laissa cependant séduire plus vite que Pierre ne l'espérait, et quelques nuits plus tard, Pierre et la jeune Vialle se retrouvèrent à batifoler gaiement dans une clairière, à la lumière d'une Œphis complice.
Quand soudain...

La première chose que vit Pierre, c'est une étrange lueur argentée. Il sursauta, et Vialle, dans ses bras, poussa un petit cri étonné. Le chevalume était là, et les observait. Son pelage blanc irradiait une lumière irréelle et Pierre crut un instant qu'il rêvait.

Le chevalume s'approcha lentement. Pierre se rendit compte que Vialle hoquetait de surprise et d'appréhension. Le chevalume baissa la tête, et, avant que Pierre n'ait pu décider s'il devait attaquer ou non, lécha d'un coup de langue baveux le visage de son amante.

Puis il se retourna et disparut dans les arbres.
Comme libéré d'un enchantement, Pierre sauta sur ses pieds. Il n'y avait nulle trace de sabot sur le sol de la clairière. "Je n'y crois pas" marmonna-t-il. "Tu as vu ça, Vialle ?"

Celle-ci restait assise, le regard dans le vide. "J'en suis une" dit-elle doucement. "J'en suis une..."
Pierre se demanda si l'apparition n'avait pas dérangé sa raison. "Une quoi, ma chérie ?"
"Une mère des elfes..." souffla doucement Vialle...

C'est ainsi que Pierre, par la douce voix de Vialle, apprit le secret de Menhile, et des Chevalumes.
Les elfes avaient longuement résidé dans la région, semblait-il, et s'étaient mêlés plus qu'ailleurs avec la population locale. Les Hysnatons d'origine elfique étaient nombreux, et apparaissaient au hasard dans les familles habituées au "phénomène".

Menhile était cependant un cas particulier. La petite ville était restée pendant plusieurs siècles repliée sur elle même. D'où des mariages consanguins. Et d'où une forte moyenne d'idiots et d'Hysnatons elfiques (parfois les deux en même temps), et surtout, surtout, l'apparition de quelques rares bébés qui n'avaient pas seulement la peau blanche et les oreilles effilées mais aussi le reste, ou presque le reste, et qui étaient si inhumains que les gens du village avaient du mal à les considérer comme leurs enfants.

Tellement proches de leurs lointains ancêtres que ce n'étaient plus des Hysnatons, mais... des demis-elfes... ? Des "quasi"-elfes ?

Pourtant, un scientifique de Pôle, s'il s'était penché sur la question, aurait pu apprendre aux villageois ignorants que les créatures étaient encore loin d'être génétiquement des elfes purs. Mais cela ne les empêchait pas d'en être plus proches qu'aucun être ne l'avait été sur Tanæphis depuis bien des siècles...

Et ce n'était pas encore le meilleur de l'histoire. Il en venait, de ces enfants, disons... un toutes les générations, à Menhile et dans ses environs. Ce qui ne faisait pas beaucoup. Mais à chaque fois, la future mère du bébé recevait la visite inattendue d'une de ces bêtes féeriques. Un Chevalume...

"Oui, il y a sûrement un lien étrange entre ces animaux et les elfes, murmura Vialle, le regard rêveur. Pour qu'ils puissent reconnaître un de leurs lointains descendants dans le ventre d'une femme enceinte d'à peine quelques mois..."

Pierre resta la bouche ouverte une demi-seconde. "Il semble que j'ai loupé une étape, douce Vialle. Enceinte?"

Vialle rougit un tout petit peu, sous la clarté des lunes.

"Eh bien... Mon cousin germain est venu passer quelques semaines à la maison, il y a trois mois, et... enfin bon..."

Il y a des instants où un destin bascule. Durant des mois de collaboration, Pierre n'avait presque jamais entendu la voix de son arme. Mais là, elle se fit entendre. Et fort.
"Pierre ? Tu te sens bien ?"

Il releva la tête. Il avait un regard étrange, et un court instant, Vialle ne le reconnut pas. Puis il sourit, et c'était de nouveau le même Pierre.
"Ca va très bien, ma chérie. Je... pensais."

Il la prit dans ses bras, tendrement.
"Vialle, belle amie... Veux-tu m'épouser ?"

Elle fondit en larmes, et, bien sûr, accepta.
N'est-ce pas un beau conte ? Et attendez la suite...

...

A Pôle, quatre mois plus tard, le temps était frais et Vialle, malgré sa nouvelle robe, était un peu déçue. La boue avait éclaboussé son ourlet, et surtout, Pierre n'était jamais là. Depuis qu'il avait donné sa démission de l'armée, il était étrange. Il s'était d'abord trouvé à court d'argent... puis un soir il était revenu, soudain, avec plus de 1500 Cestes.

Cela avait à voir avec les armes, elle en était sûre, mais ce que Pierre manigançait exactement, elle était bien incapable de le concevoir. Les armes, oui... des hommes venaient passer la soirée, dans le salon de la petite maison de louage que Pierre avait choisi dans le quartier des Roues.

Ils avaient des armes, toutes en pierre grisâtre, comme celle de son mari. Au début elle avait essayé de jouer à la maîtresse de maison, et de leur servir de la siffan et des gâteaux... mais les regards qu'elle avait essuyé l'avaient dissuadée de continuer.

Pourtant elle avait été si contente de venir à Pôle. C'était sans doute son ventre rond qui gênait Pierre. Une femme enceinte jusqu'aux yeux, ce n'était jamais très drôle pour un mari. Mais dans un mois à peine, l'enfant serait, né, et alors...

...

Le bébé hurla dans son berceau, mais Pierre n'y prêta pas attention. La nourrice s'en occuperait, et il avait d'autres chats à fouetter. Si on pouvait appeler Vialle un chat, bien entendu.

La jeune femme se tordait sur son lit, essayant de libérer ses poignets. Mais Pierre savait faire les noeuds... Il regarda l'Hysnaton se déshabiller. Un bel homme, dans tous les sens du terme. Sa femme n'avait vraiment pas de raisons de se plaindre. Il caressa le manche du fouet.

"Vialle, j'ai besoin de ta coopération. Alors tu arrêtes de bouger, sinon je serai dans la triste obligation de continuer à abîmer ta belle peau blanche. Et écarte un peu plus les jambes, merci..."

...

Le petit "quasi"-elfe avait cinq ans, et ma foi, c'était une belle réussite. Des oreilles à la finesse des traits, tout y était. Oh, il était bien traité... un investissement, ça se soignait.

Sa soeur cadette - née de Vialle et de l'Hysnaton bien membré - était une déception, et à part les yeux, rien n'y était. Mais ce n'était pas grave : Vialle était de nouveau enceinte, et le père, un esclave fin, blanc, aux yeux de chats et à la démarche étrange qu'il avait dégoté à prix d'or au marché était assez prometteur.

Si l'enfant pouvait être une fille, et qu'elle soit vraiment génétiquement bien réussie, il la réserverait pour son frère, au moins dans les premiers temps. Cela faisait quand même au moins douze ou treize ans à attendre.

Oh, Seeker - son arme - avait tout le temps. Elle pouvait attendre plusieurs générations. Mais Pierre était plus pressé, et c'est pour cela qu'il avait commencé son élevage secondaire. Il se doutait bien qu'il n'arriverait pas, du temps de sa vie, à obtenir la créature recherchée, mais en croisant intelligemment les esclaves, il arriverait quand même à des résultats intéressants qui lui rapporteraient beaucoup d'argent...

Car c'était ça, ce qu'il voulait, Pierre. C'étaient les clauses de l'arrangement qu'il avait passé avec Seeker, en quelques dixièmes de secondes, là bas, dans la clairière. Elle voulait un elfe pur, elle et ses "amies". Et lui... Il avait

tellement souffert de la pauvreté quand il était petit. Alors il supervisait l'élevage, et en échange Seeker et ses petites copines de leur fichue organisation secrète fournissaient les fonds pour l'achat ou l'enlèvement des meilleurs Hysnatons elfiques sur le marché pour ses élevages à lui.

Les meilleures pièces seraient conservées pour le grand "dessein" - l'elfe pur - mais lui revendrait les autres, et la demande était grande...

...

Pierre portait bien ses cinquante ans, et encore mieux ses riches vêtements, ses fourrures et ses colliers. Le fourreau pour Seeker était en peau d'ours nandi... pas très pratique, mais tellement snob.

Il avait un réseau d'amis et de connaissances que bien des personnalités lui envieraient. Il était admis à la cour... La richesse n'aurait pas suffit, mais il était noble, après tout, d'une vieille famille qui avait combattu aux côtés de Leris avant même que l'empire existe. L'argent avait juste aidé quelques courtisans clés à s'en souvenir plus vite, et à régler le petit malentendu qui avait été cause de la défaveur de ses parents plus d'un demi siècle auparavant.

Mais la cour, finalement, était peu de choses. Pierre avait son royaume, bien au chaud dans sa maison.

L'immense propriété dans laquelle il avait investi vingt-cinq ans plus tôt était entourée d'un grand mur, et des bas-rouges Vorozions patrouillaient dans le jardin. Oh non, personne ne rentrait... et surtout ne sortait sans sa permission. Un des bâtiment lui était réservé. Les autres servaient à l'élevage, et celui qui était le plus gardé contenait la lignée en qui reposaient tous leurs espoirs.

Les élevages secondaires avaient marché au delà de tous ses espoirs. Pierre avait fait copuler les Hysnatons elfes les plus purs qu'il avait pu acheter, faisant essayer à chaque femelle tous les mâles, de manière à avoir le plus de combinaison possibles. Il en possédait de tous les âges, et les achetait à partir de 6 mois, pour pouvoir enchaîner assez vite les croisements. Il réservait les plus purs et ne les faisait copuler qu'entre eux...

C'étaient les femelles qui étaient la base de son trafic. Une fille qui avait quelques traces d'elfe - et qui avait la bonne grâce d'être jolie - se vendait d'autant plus cher que les caractéristiques étaient marquées. Les clients : la guilde des courtisans Batranobans, les marchands d'esclaves, les harems Derigions... Cela avait suffit à le rendre riche, extrêmement riche.

Il y avait les à côtés : les Hysnatons mâles, d'abord, qui trouvaient aussi preneurs, même si cela prenait plus longtemps. Et plus ils étaient jeunes et d'aspect féminin, plus cela plaisait à ces riches dépravés qui ne s'enflammaient plus, depuis longtemps, que pour les petits garçons. Les humains enfin - car il y avait de nombreux ratés, qui naissaient sans caractéristiques ou presque - pouvaient toujours être revendus à un marchand de chair à catapulte...

Et l'élevage principal ? Il avait été ralenti par le suicide de Vialle qui s'était pendue avec les draps de son lit alors qu'elle se trouvait enceinte de son sixième bébé. L'enfant était mort, bien que Pierre ait eu le réflexe d'ouvrir le ventre du cadavre dès sa découverte... Il avait d'ailleurs failli pleurer en voyant les petites oreilles pointues du cadavre : un vrai gâchis !

Le "quasi"-elfe, lui, venait d'avoir vingt-huit ans, n'était jamais sorti de sa chambre, et servait d'étalon depuis l'âge de treize ans. Pierre espérait beaucoup du croisement avec une de ses filles, dont le premier enfant était impressionnant et qui en attendait un second.

Les "mariages" avec les soeurs, par contre, ne s'étaient pas révélés probants. Seule la première et la troisième fille (Vialle avait aussi eu un second fils, passé aux élevages secondaires) avaient été utilisées, la seconde s'étant révélée... humaine. Pierre l'avait cependant élevée, car il était toujours possible que, croisée à sa maturité avec un Hysnaton, elle finisse par donner quelque chose.

Ses sentiments à son sujet étaient curieusement mitigés. Il hésitait, contre toute attente, à la lancer dans la course à la procréation. Etait-ce ses étranges yeux violets, ou peut-être cette ressemblance si frappante avec sa mère ? Elle n'avait pas de nom, mais dans son coeur, Pierre se surprit à l'appeler Vialle. Après tout, il se faisait vieux. Il pourrait peut-être l'épouser, l'éduquer.

Surtout pas d'enfants... rien que la vue d'une femme enceinte, dans la rue, lui donnait des nausées en lui rappelant le boulot. Non : simplement une partenaire, une assistante. Un jour, il serait trop faible, et Seeker devrait chercher un autre porteur. Quelqu'un qui connaîtrait "le dessein", qui serait rompu aux techniques de l'élevage, pourquoi pas ? Et il pourrait prendre sa retraite...

Seeker, dans son fourreau, sembla frémir et Pierre, qui la connaissait comme un autre lui-même, comprit qu'elle appréciait l'idée. Il se demanda vaguement, pour la centième fois, pourquoi l'arme faisait tout ça. "Pour avoir un porteur elfe ?" avait-il demandé, il y a des années. Seeker avait ri, à sa manière.

Et répondu, tout doucement : "Non. Pour le disséquer."

Eh bien, c'était ses affaires. Il rentra. La nuit tombait, et Œphis se levait. Il eut soudain le souvenir aigu d'une autre lueur argentée, qui avait bouleversé sa vie, et il ressentit - presque - un regret pour le jeune homme innocent qu'il avait été.

Mais il secoua vite cette néfaste mélancolie. On était un homme d'affaires ou on ne l'était pas.



Pierre, Vialle et le chevalume

Une lueur argentée (Bis)

Mini-Campagne tirée de la nouvelle

Dans la nouvelle que vous venez de lire (*Une lueur argentée*), une société secrète d'armes, L'Eclipse de Lune, tente de recréer génétiquement un elfe pur.

Pourquoi une telle tentative ? Pas du tout par amour des elfes. Les armes n'ont en effet aucune raison de les aimer. Rappelons que la nature des elfes leur permet d'absorber le fluide magique avec lequel ils sont en contact... ce qui a comme conséquence immédiate de "décharger" les armes et de rendre leurs pouvoirs inopérants.

Cette faculté, involontaire, des elfes en faisait les ennemis les plus dangereux des Armes-Dieux. Ils ont aujourd'hui disparu... mais les armes envisagent l'avenir à long terme. Elles ne savent rien, en effet, sur l'origine de cette étrange spécificité. Qui sait si un jour, une mutation ou un autre événement ne va pas recréer par hasard une race dotée de ce même pouvoir ?

Comment contrer un tel danger ? En analysant l'origine de cette faculté, de manière à travailler dès maintenant sur un "antidote" ou une défense appropriée. Oui... mais les elfes ayant tous disparus, les analyses risquent d'être difficiles.

A moins que quelqu'un, nous y revenons, ne parvienne à recréer un elfe génétiquement pur... que les armes disséqueront aussitôt pour percer son secret.

L'élevage initié par Pierre d'Espa, dont la direction a été reprise par les porteurs successifs de Seeker, peut tout à fait perdurer encore aujourd'hui (1033/1036 Ap Néinnes) dans une maison discrète d'un quartier huppé de Pôle.

L'information de l'existence d'un tel élevage intéresserait :

- Au premier chef, l'organisation des **Miroirs du Passé**. Pour un background détaillé de cette organisation, cf. p 82 à 84 de *Souvenirs de Guerre*... en simplifiant, disons qu'il s'agit du "lobby" des Hysnatons qui s'attache à défendre ces derniers sur toute la surface de Tanæphis.

Ceux-ci n'apprécieraient que très modérément d'apprendre que des armes, ou qui que soit d'autres, traitent certains de leurs membres comme du bétail. Et les Miroirs du Passé, ce ne sont pas des rigolos...

- Dans le même genre mais à l'envers, l'**Ordre Nouveau**, une société secrète d'armes (Boite de base, Livret 1, p 52) qui a pour but la destruction pure et simple des Hysnatons et des Alwegs.

L'Eclipse de Lune garde son expérience secrète même envers les autres groupements d'armes, et avec raison : l'Ordre Nouveau ne comprendrait rien aux arguments scientifiques avancés, verrait juste un nid pullulant d'Hysnatons et s'empresserait de vouloir tout détruire.

- **Les scientifiques** de tous les pays (Derigions, Batranobans, Vorozions), qui voudraient sûrement récupérer l'expérience pour leurs propre compte.

- **La guilde des Courtisans,** qui aimerait savoir d'où les Batranobans tirent toutes ses belles esclaves Hysnatons elfiques qui font concurrence à leurs filles.

- Sans compter, mais c'est classique, que **les parents** d'une fille ou d'un fils Hysnaton enlevé (e) par Seeker qui compte s'en servir à des fins reproductives peuvent tout à fait, s'ils sont riches, lancer une expédition pour retrouver leur enfant.

Un synopsis rapide, sur lequel broder...

- La guilde des courtisans d'une petite ville engage les joueurs pour qu'ils apprennent d'où viennent les cinq filles Hysnatons elfes (cinq à la fois, alors qu'elles sont sensées être très rares) qui viennent d'arriver dans le harem d'un riche nobliau... concurrence déloyale !

(Interrogées, les cinq filles n'auront aucun souvenir, car Seeker avant de les vendre leur fait prendre un épice qui bousille la mémoire).

- Les joueurs devront remonter le réseau qui passe par... la guilde des Courtisans Batranobans, qui fait du trafic d'esclaves en toute illégalité.

- Il leur faudra enquêter sur une légende qui dit que les enfants Hysnatons sont emportés par des "fantômes" au Nord de Pôle, du côté des forts...

Il s'agit tout simplement de la région d'origine de Vialle (voir la nouvelle) qui est riche en Hysnatons d'origine elfique et où, donc, depuis 600 ans, Seeker a payé des mercenaires pour lui enlever les enfants les plus prometteurs afin de les incorporer dans son élevage...

- Les joueurs tomberont là sur des membres des Miroirs du Passé, qui enquêtent sur la même légende !

Le tout est à mixer avec quelques attaques Piorads : nous sommes en pleine zone de guerre... Les joueurs apprendront également de la bouche des habitants la légende des Chevalumes, racontée dans la nouvelle.

- La capture de quelques un des mercenaires de Seeker les enverra vers Pôle.

Mais là : blocage, car les mercenaires se contentaient de livrer les enfants dans un hangar du port. Une enquête devrait orienter les joueurs vers un quartier noble : pour retrouver la maison de Seeker, il faudra faire une enquête dans les sphères huppées de la cour, car Seeker (enfin, son porteur) fournit beaucoup d'Hysnatons pour les plaisirs sexuels des courtisans de l'empereur.

- Une fois la propriété repérée, les joueurs feront ce qu'ils veulent... sachant que la Guilde des Courtisans les paiera pour éliminer ce foyer de concurrence, et que s'ils se débrouillent bien, l'aide des Miroirs du Passé leur sera acquise.

Epices, Magie et Tempêtes

Précisons tout de suite un point : nous ne sommes pas dans un remake de Nicolas le jardinier et nous n'allons pas nous appesantir plus que nécessaire sur la culture des épices et la dose minimale de soleil qui leur est nécessaire pour pousser dans de bonnes conditions.

Tous ces renseignements sont disponibles dans l'excellent recueil de Bloodlust, Poussière d'Ange en vente là où vous vous êtes procuré ce présent Contes et Légendes. Vous y trouverez également une liste non-exhaustive de plants avec les pouvoirs correspondants et leurs effets primaires et secondaires.

Nous nous étalerons ici plus précisément sur l'origine et la découverte des épices par les ancêtres des Batranobans, il y a plusieurs centaines d'années.

Tempêtes...

Tout commence par les tempêtes d'épices. Pas les petites tempêtes, qui ne font que soulever des épices et qui se déplacent en tourbillons d'une centaine de mètres de diamètre, ce qui est déjà suffisant, mais les grandes tempêtes, celles que les sages Batranobans appellent avec respect les "Mères de toutes les Tempêtes".

D'aussi loin que peuvent se souvenir les Batranobans, les tempêtes d'épices qui se déchaînent sur le désert de Haâs ont toujours existé. Les petites frappant régulièrement, les Mères de toutes les Tempêtes étant beaucoup plus rares.

Et heureusement car si un humain non protégé qui se fait prendre par une petite tempête fait nécessairement une overdose d'épice par contact direct, on ne retrouve jamais les voyageurs qui s'égarent dans le désert, surpris par une Mère.

Alors que les scientifiques se perdent en conjectures pour en expliquer la formation des tempêtes, certaines légendes font état d'une puissante magie, d'origine artificielle et d'autres font même remonter leur origine aux populations Orks qui habitaient la région il y a des lunes et des lunes. La vérité se fera sûrement connaître un jour.

Privé de désert

C'est dans le désert de Haâs, au climat dur et inhospitalier que s'était développée la civilisation Ork de l'Ouest du continent. Comme ceux-ci ne laissèrent aucun documents et que seuls subsistent des légendes sur leur compte et des lignes génétiques chez certains Hysnatons, on ne peut pas savoir avec certitude si le phénomène des tempêtes d'épices, petites ou grandes, était déjà connu à leur époque.

Quand en son temps la race Ork s'éteignit, comme toutes les races mythiques de Tanæphis, il n'y eut bientôt aucune raison d'aller se perdre dans le désert de Haâs, les Orks n'ayant rien laissé, ni trésors, ni objets magiques de grande puissance.

Ils n'avaient laissé que le sable. Et l'endroit fut pour le moins évité, à l'exception des tribus nomades. Et maintenant encore, alors que les plantations d'épices mordent jour après jour sur les étendues sans fin, seules celles-ci osent parcourir le désert dans son intégralité, au service des grandes maisons Batranobans.

Et comme les visites des Porteurs d'Armes étaient également rares, la densité de Fluide du désert demeura assez importante, du moins plus importante que sur le reste du continent. Or, il y eut tout de même de grands combats dans la région, car l'isolement du lieu se prêtait à la discrétion de règlements de compte à l'échelle divine, et les Armes magiques utilisèrent leurs pouvoirs.

Des flaques de fluide furent alors crées en plein désert. Comme d'habitude, cette concentration de fluide agit directement sur la nature. En l'occurrence, la plupart du temps ce fut à perte puisque la seule nature présente dans la tâche de magie glauque était une étendue de sable sans aucun intérêt.

Mais quelquefois, la débauche de fluide avait eu lieu dans une oasis et la flaque se résorbant plus lentement que sur le reste du continent, parce que la densité moyenne du désert de Haâs était globalement plus importante à celle du continent et que le temps d'"étalement" des poches est à peu près constant en temps normal, les plantes furent exposées plus longtemps aux effets actifs.

Et comme les races mythiques, le patrimoine génétique de ces plantes fut modifié. Bien sûr, de la même façon que pour les races mythiques, la grande majorité des plantes qui évoluèrent magiquement était complètement stérile et les pollens qui volaient aux quatre vents n'avaient pas d'autre utilité que de provoquer des allergies carabinées à ceux qui avaient le malheur de les respirer.

Les plantes qui supportaient le mieux la mutation et la transformation étaient les plantes déjà connues pour leurs vertus médicinales et certaines voyaient leurs effets augmenter très sensiblement.

Comme il a été vu, les Batrahabans connaissaient déjà de manière empirique les effets des épices et ils attendaient patiemment les tempêtes, qui arrachaient les plantes et qui les transportaient d'un bout à l'autre du désert. Certains parmi les plus lettrés avaient bien pensé à faire des boutures de certaines de ses plantes, mais jamais ils n'y étaient arrivés à cause de la stérilité des graines. A cette époque, toute la plante était utilisée, d'une seule masse, la plupart du temps macérée et mélangée à une décoction d'aromates.

C'est après que l'un des savants se soit fait par erreur une pipe avec l'une des plantes expérimentales que l'on découvrit avec de grands yeux éclatés que les effets variaient en fonction de la préparation de la plante.

Les savants Batrahabans travaillèrent longtemps sur des moyens de traiter cette stérilité, mais ils se heurtaient toujours au même problème, la rareté des échantillons pour effectuer leurs tests sur la durée. Pourtant, au fil des années, ils avaient atteint une connaissance étonnante, capables d'effectuer des croisements entre les différentes plantes, mais cela ne servait à rien, le résultat était toujours stérile, même si la greffe avait été effectuée finement. Et c'était comme si la plante transmettait sa stérilité avant même de transmettre son potentiel magique.

Aux alentours de 800 avant Neinnes, Yassin Menhele, un docteur de la bonne ville de Durville décida de résoudre le problème.

Pendant que les tribus barbares du centre du pays se heurtaient aux cavaliers Batrahabans, il lança ce qui reste encore maintenant la plus grande expédition d'exploration dans le désert de Haâs, à la recherche des plantes à épices sur leurs territoires naturels.

Dix ans durant, les cavaliers à la solde de Menhele traversèrent le désert de part en part, communiquant à l'aide de faucons, demandant l'envoi de caravanes quand ils découvraient une zone semblant propice à la culture sauvage des épices.

Ils s'appuyaient sur d'anciennes légendes, d'anciens récits de zones interdites, espérant pourquoi pas durant leurs recherches découvrir les ruines Orks enfouies dans le sable. Ils étendaient leurs recherches bien au-delà de Haâs, jusqu'aux jungles Gadhars.

Et un jour, plusieurs années plus tard, un faucon se posa sur le poing de Yassin Menhele. Et dans les heures qui suivirent, une caravane prit le départ vers une destination qui encore maintenant reste secrète, plus de 1000 ans plus tard.

Yassin Menhele revint plusieurs mois plus tard à Durville et il s'enferma plusieurs mois de plus dans ses laboratoires. Quand il en ressortit, amaigri et fatigué, il annonça au conseil Batrahaban que les cultures d'épices étaient maintenant possible. Et c'est cette découverte qui plus de 1000 ans plus tard vaut toujours à la famille Menhele une place assurée dans le Conseil des Maîtres Epiciers, un sceau marqué d'une abeille dont la charge se se transmet de père en fils, sous le couvert de l'élection démocratique du Conseil.

Et c'est en 780 avant De Neinnes que les Batrahabans prirent le nom de Batranobans, ceux qui maîtrisent les épices.

Les travaux du bon docteur Menhele

Yassin Menhele découvrit au fin fond du désert, dans une poche de magie d'une telle densité que lui et ses hommes ne pouvaient rester plus de quelques minutes sur place sans souffrir de graves mots de tête et de saignements de nez, un plant d'une fleur étonnante. Belle, colorée, cette fleur était évidemment stérile, mais sa fragrance et sa clarté, ainsi que les effets secondaires de la zone prouvaient que la force-vive était forte.

La zone était protégée par des dunes, loin de l'oasis la plus proche et l'installation des camps fut difficile. Menhele avait longuement étudié les légendes et il prit le départ pour les jungles du sud dans le but de trouver un homme sage, un homme capable de faire tomber la pluie alors que le soleil brille, un homme capable de rendre la fertilité à la femme qui veut un enfant, un homme capable de manipuler les probabilités, un sorcier.

C'était à l'époque où les tribus noires de l'est avaient achevé leur migration vers la jungle et les villages étaient nombreux. Yassin Menhele dut affronter la jungle, les lézards géants et l'agressivité des tribus locales.

Mais de villages en villages, il savait où aller et c'est dans la tribu de l'eau-claire qu'il découvrit le vieil homme qu'il cherchait. Il dut négocier longtemps car la tribu, et c'est compréhensible ne voulait pas se séparer de son saint-homme.

Et enfin, de longues semaines plus tard, car il lui fallut attendre autant de temps pour apprendre à communiquer, pour convaincre les gens de l'eau-claire, en vivant avec eux, en échangeant le pain et le sel, il put prendre le chemin du retour vers le désert de Haâs, accompagné cette fois-ci par Momba Zilboli le sorcier Gadhar.

Quand ils arrivèrent, les fleurs faisaient comme des taches de lumière dans le désert. Elles reflétaient la lune la nuit et le jour accrochaient les rayons de Fey.

Quand ils arrivèrent, la moitié du camp de base avait été dévastée par un monstre engendré par une des chiennes de l'élevage dans la poche de magie. Momba comprit ce

que Menhele attendait de lui car il se sentait plus fort à proximité de la poche glauque et il ne ressentait plus de fatigue dûes à son grand âge.

Durant de longs jours et de longues nuits, il resta au milieu des fleurs, chantant, dansant et, mais cela même lui l'ignorait, réunissant le fluide autour de lui. Et une nuit sans lunes, Momba Zilboli lança le sort qui allait donner la puissance aux Batranobans. Les chiens hurlèrent cette nuit-là et les hommes firent les pires cauchemars. Au matin, Momba Zilboli avait disparu et toutes les recherches furent vaines pour le retrouver. On dit qu'il était retourné tout seul au fond de sa jungle. On dit aussi que le sort qu'il avait lancé était tellement puissant qu'il en avait été consumé.

Yassin Menhele ne savait pas si l'effet magique avait eu un effet positif. Il ne le saurait que plus tard, quand il essayerait de repiquer la plante dans de la terre de Durville.

Le voyage de retour vers Durville parut bien long à tous et chaque soir, Menhele inspectait ses fleurs pour vérifier qu'elles supportaient le voyage. Il avait ramené de la terre de la poche de magie, pour que le choc de la transplantation soit atténué.

Son arrivée à Durville fut discrète car par-dessus tout, Menhele ne voulait pas connaître le ridicule. Il annoncerait le succès ou n'annoncerait rien du tout.

Alors que la transplantation dans de la terre locale se déroula parfaitement, la fleur absorbant l'eau comme si elle n'en avait jamais connu, ce qui était vrai, la première tentative de reproduction fut un échec cuisant. Ce jour là, Yassin Menhele fut à deux doigts de tout arrêter et de se donner la mort, mais une abeille lui sauva la vie.

Elle s'introduit dans la serre installée dans la ville haute où Menhele conduisait ses expériences. Elle voleta de fleur en fleur, s'arrêtant sur certaines mais en en évitant d'autres. La vérité explosa dans le cerveau fertile de Menhele.

La sorcellerie du vieux Gadhar avait bien fait son office, mais comme toute magie, les effets n'était pas sûrs. Et toutes les plantes n'avaient pas été rendues fertiles par la force-vive réunie par le vieux sage. Et c'est une simple abeille qui indiqua à Menhele quels plants étaient fertiles.

Ensuite ce n'était qu'une question de temps et de croisements. Le premier épice à être produit en quantité industrielle, bien qu'artisanalement, fut la Rosée des Sables aux doux effets euphoriques.

Yassin travailla longtemps pour transmettre les caractéristiques nécessaires à la fabrication des épices, c'est à dire la partie des gênes modifiée par la poche de magie glauque, celle qui en agissant sur le métabolisme humain allait provoquer l'effet magique. Et comme la plante n'était plus stérile, elle ne pouvait pas transmettre ce gêne.

Et c'est de cette façon que les Batranobans obtinrent la maîtrise des épices, avec l'aide d'un vieux sage Gadhar. Et c'est depuis ce temps lointain que les Batranobans et les Gadhars entretiennent toujours de bonnes relations et que les voyageurs Batranobans sont toujours bien traités quand ils se rendent au plus profond des jungles.

Le secret de l'origine des épices est jalousement gardé et n'est transmis que dans la famille Menhele. On raconte que dans les souterrain de la ville haute de Durville ainsi que dans différentes caches dispersées dans tout le pays Batranoban, la famille Menhele conserve des plants originels de Rosée des Sables purs et prêts à la greffe.

Et on raconte que certains membres du Conseil connaissent la localisation de telles caches, qui contiennent le plus grand trésor Batranoban sans en connaître véritablement la nature.

Car il suffirait qu'un fou, au risque de faire s'écrouler toute l'économie du continent, réussisse à détruire d'un seul coup toutes les cultures d'épices, tâche évidemment monumentale qui n'est pas du domaine de la démarche individuelle, pour que tout soit à recommencer.

Comment fonctionnent les épices

Les épices proviennent de plantes modifiées par le Fluide. Les parties qui sont extraites pour être travaillées (comme il est indiqué dans Poussière d'Ange) sont les parties dont les cellules absorbent le plus le fluide, dans un fonctionnement proche de la photosynthèse.

Les décoctions, poudres ou brouets qui sont absorbés par le consommateur sont donc saturés de fluide. Ce fluide agit sur le métabolisme humain en se servant du fluide contenu dans le corps humain comme catalyseur.

Bien sûr, les effets ne sont pas comparables aux effets magiques des pouvoirs des Armes, il n'y a pour ainsi dire pas libération de fluide, seulement une réaction entre les deux fluides, celui de l'épice et celui du consommateur. En quelque sorte, le fluide contenu dans l'épice est déshydraté et c'est pour cette raison que les Armes ne l'absorbent pas et rendent l'usage des épices possible.

Il existe encore dans le désert de Haäs des épices à l'état brut, transportés par les tempêtes et que certains contrebandiers commercialisent sous la djellaba. Des épices qui correspondent exactement à celles qui étaient vendues il y a plus de mille ans.

Ces épices, non contrôlés, ont parfois une puissance supérieure à celles cultivées en nombre, mais elles ont surtout, et c'est avéré, des effets secondaires beaucoup plus dangereux.

Salius Juvens redescendit s'asseoir. Il était visiblement content de lui, et ce qui était bien avec lui, c'est qu'il n'en avait que faire de savoir si les autres étaient eux, contents de lui. C'est l'avantage d'être Vorozion aurait-il pu dire. Il aurait sans doute ajouté une pique ou deux contre les Derigions mais il respectait ses adversaires, même quand ils finissent étalés sur quelques mètres carrés, dans une chambre d'auberge.

Et le moment que beaucoup attendaient dans l'assistance se présenta enfin. Il grimpa, courbé et tremblant sur l'estrade. Il ne tremblait pas de froid, même si la température de Biggett était inférieure à celle des chaudes journées de Durville. Il tremblait parce qu'il avait besoin de quelques épices avant de commencer. Ahmett le Batranoban bafouilla quelques mots et redescendit précipitamment les marches. Son sac était là et il fouilla quelques instants. Il sortit la poudre, la plaça dans le creux de sa main et la sniffa d'une grande inspiration.

Il fit quelques pas vers l'escalier et replongea aussi sec dans son sac. Il en sortit un petit flacon ouvragé. Il le dévissa et en avala le contenu. Déjà, son corps se redressait, déjà ses doigts se détendaient transmettant l'ordre à toutes les parties du corps. Il s'assit un instant, fermant les yeux et tous, ils le regardaient plein d'incrédulité. Enfin, il ouvrit à nouveau les yeux, qui avaient changé de couleur. Il sautilla jusqu'à l'estrade et commença doucement. Et il accompagnait chaque parole de grands gestes. Les bardes commençaient à sourire car il était sous l'emprise des épices. Mais c'est d'une voix étonnamment claire qu'il parla...

"Je vous remercie de m'accorder ces instants. Mes médecines mettent du temps à agir, mais elles me placent dans un état de perception avancée, nécessaire au récit que je vais vous conter. Déjà, je ne vous vois plus comme des bardes, je vous vois comme ce que vous êtes vraiment... Sachez seulement que mes médecines, mes épices si vous préférez ont été visées et acceptées par le comité organisateur. Comme vous tous ici, je ne suis qu'un simple barde.

Et il commença son récit, les yeux dans les yeux d'Onlahp le Thunk.

La Mère de toutes les Tempêtes

Il y a très longtemps, quand les Batranobans s'appelaient encore Batrahabans, qu'ils n'avaient pas encore prit ce nom qui veut dire "Ceux qui ont la maîtrise des herbes", aucun peuple ne savait préparer les épices. C'était plus d'un millier d'années avant l'avènement de l'Empire Derigion.

Et à cette époque seules les tempêtes transportaient certaines graines ou plants du désert vers les zones habitées. Et ces jours là étaient attendus par tous car les épices, qui n'étaient en fait que des résidus, atteignaient des sommes astronomiques telles, qu'elles valaient bien le risque d'affronter la tempête.

La civilisation Batrahaban était très en avance sur son époque mais ce ne fut qu'aux alentours de 800 avant De Neinnes qu'un savant local, un certain Abdul Baktar se pencha sur le phénomène des épices.

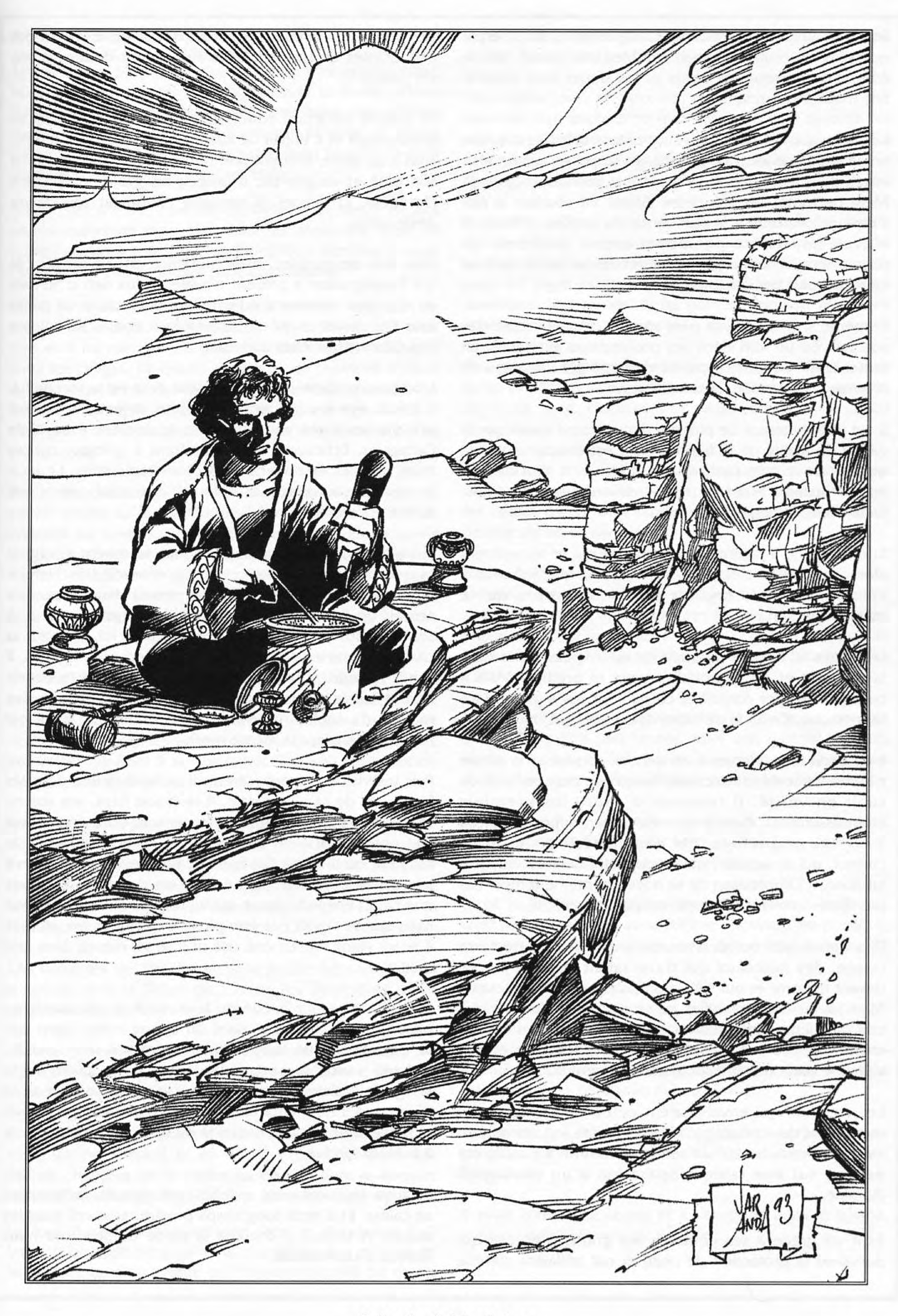
Bien sûr, pour cela il lui fallait une somme d'échantillons assez importante pour faire ses expériences et le prix des doses d'épices étant particulièrement élevé, il dû se résoudre à s'enfoncer dans le désert de Haâs avec ses suivants pour obtenir sa matière première.

Là, au bord d'une oasis, il installa une véritable petite ville en miniature et installa des pièges à épices, les mêmes pièges qu'utilisent certaines tribus nomades qui se livrent au marché noir, maintenant que le commerce des épices est sévèrement réglementé.

Car si l'épice, et c'est assez normal, est soulevé en grandes quantités par la tempêtes, il est évidemment également porté naturellement par les vents, mais en doses moins importantes. Ces pièges, de grandes pièces de tissus tendus sur le chemin présumé des vents arrêtaient aussi bien les insectes que le sable et il fallait trier longtemps pour séparer le bon grain de l'ivraie.

Et quand une véritable tempête se levait, une tempête importante, sans aller jusqu'à une Mère de toutes les Tempêtes, il fallait tout recommencer car les pièges s'envolaient, arrachés par la fureur des éléments.

Une seule fois Abdul Baktar fut confronté à la fureur et à la puissance d'une Mère de toutes les Tempêtes. C'était un jour comme les autres et lui et ses suivants travaillaient comme chaque jour à la même heure au tri des pièges à épices.



Abdul Baktar

Soudain, ainsi qu'il le raconta bien plus tard, il s'aperçut que plus un bruit ne venait troubler leur travail, chose étonnante puisque les vents et les dunes font comme une musique lancinante.

Les animaux, les chevaux et les chiens baissaient la tête comme s'ils savaient ce qui allaient se passer, comme si, inscrit dans leurs gênes, ils avaient la connaissance de la Mère de toutes les Tempêtes. Baktar vit soudain le ciel s'obscurcir comme si la nuit venait de tomber. Même s'il n'avait jamais été personnellement confronté au phénomène, il connaissait les légendes et savait qu'il ne lui restait plus beaucoup de temps.

Et même si cela lui avait paru stupide, il avait creusé dès son arrivée un abri dans les profondeurs du sable, un terrier étayé de bois de palme et fermé par une peau de chameau non tannée. Et cela lui sauva la vie.

Il eut juste le temps de plonger dans la fosse avant que la vague de réalité ne le frappe. Car c'est exactement cela qu'il décrivit plus tard, quand il ressortit seul de son refuge, quand il erra seul dans le désert durant des jours, un sac rempli d'épices à la main.

Et c'est ce qu'il raconta aux nomades qui le recueillirent alors qu'il délirait et qu'il ne survivait que grâce aux épices pures qu'il ingérait empiriquement et qui le maintenaient en vie.

Les sages lui avaient pourtant dit de se pelotonner dans la cachette et de se boucher yeux et oreilles. Mais il oublia ce dernier conseil et ce qu'il vit reste gravé dans sa mémoire. Ce fut la dernière vision qu'il eut.

Il entendit les hurlements au dehors, comme si la nature elle-même se faisait déchirer, ce qu'elle était en train de subir en vérité. Il ressentit d'abord les premiers étourdissements. Puis ce fut cette odeur, qui commençait à envahir son refuge, qui commençait à s'insinuer partout, qui le saoulait, qui lui donnait envie de vomir et lui donnait l'impression de se noyer en même temps. Les premières lumières le frappèrent par leur beauté.

Des arcs irisés qui éclaboussaient les murs de terre tassée, des faisceaux qui traversaient la peau placée devant la porte et qui s'interrompaient en pleine course. Mais toutes ces merveilles ne pouvaient le distraire des cris qu'il entendait dehors et il savait qu'ils n'étaient encore frappés que par la frange de la Tempête et que c'était le cœur qui en était le plus dangereux.

Les couleurs qui envahissaient peu à peu la cache lui montraient des choses qu'il n'avait jamais vu, ses os, son sang, ses muscles et ses tendons comme s'il avait été exposé sur une table d'opération d'un chirurgien illuminé.

Et il vit grâce à ses couleurs les grains d'épices qui passaient la protection de peau et qui brillaient comme des pépites en virevoltant autour de lui. Ce n'étaient pas des lucioles et pourtant elles semblaient douées d'une vie propre.

Et quand un grain touchait sa peau, la couleur se transmettait et il brillait lui aussi durant un certain temps. Tout à sa tâche, il ouvrit une petite bourse qui pendait à son côté et un par un, il rangea les grains d'épices à l'intérieur. Et dehors, la tempête continuait son œuvre destructrice.

Non, pas destructrice, mais mutatrice en fait car les cris qui l'atteignaient à présent n'avaient plus rien d'humain ou d'animal, comme si à l'extérieur la nature avait perdu tous ses droits et qu'elle recombinait contre sa volonté des éléments piochés au hasard.

L'odeur plus forte encore à présent avait eu raison de lui. Il s'était mis à vomir et ses propres déjections avaient prit vie sous ses yeux horrifiés et avaient essayé de l'attaquer. Echouant, elles se mirent à grimper sur les murs où elles étendirent d'obscènes tapisseries. Le bruit devenait assourdissant et il doutait que quoi que ce soit puisse encore survivre à l'extérieur.

Et ce bruit était tel que ses tympans se mirent à saigner et que plus jamais après cela, il n'entendit très bien ce qu'on lui disait. Mais ce qui se passait dans le trou ne cessait de l'émerveiller, même s'il en était terrorisé. Il sentit le sol se dérober et fondre sous lui. Il sentit la chaleur, comme la fournaise d'un brasero de forgeron. Il sentit le froid plus piquant qu'une nuit dans le désert quand les lunes sont cachées. Il s'enfonça dans des milliers de sables mouvants, tous différents, mais qui tous lui donnaient la même mort.

Puis les visions se précisèrent. Il se revit, jeune dans les faubourgs de sa ville natale. Il revit son frère, ses sœurs, sa mère et son père. Il revit sa maison, où il avait passé son enfance. Il revit son chien et revécut 100 fois le moment où il s'était fait tuer par un cheval affolé. Il revit son aimée qui l'avait quitté pour un rival plus chanceux que lui. Et elle le hanta ce qui lui sembla être une éternité mais qui ne devait pas être plus de quelques minutes. Et il se vit vieux également, usé et il se vit mourir dans une ruelle.

Et il se vit mourir oublié de tous. Et il se vit mourir en prison, dans un palace, dans un bouge infect, dans son lit, dans le lit d'un autre baignant dans son sang, pendu, exécuté, torturé à mort. Et les larmes lui coulaient sur le visage le brûlaient et plus il pleurait plus il avait mal. Et d'un coup il ne pleura plus. Il n'eut plus mal. Il n'y avait plus que deux vides obscurs là où se trouvaient ses yeux à présent fondus.

Et aussi soudainement qu'elle avait débuté, la Tempête se calma. Et il resta longtemps prostré, enseveli sous les dunes. A tâtons, il chercha la sortie de son trou mais celle-ci s'était éboulé.

Et il était aveugle, enterré sous des tonnes de sable.

Et il ne savait plus, tellement il était étourdi et déstabilisé où était le haut et le bas, la gauche et la droite. Alors, laissant la gravité faire son travail, il se laissa aller et l'eau de son corps en coulant lui montra la voie. Il gratta longtemps avec ses ongles le sable durci jusqu'à ce qu'il sente le froid de la nuit sous ses doigts.

S'extirpant de son cercueil de terre, il se servit de ses mains meurtries pour examiner les alentours. Rien ne correspondait à son souvenir. Là où il lui semblait y avoir du sable il n'y avait plus rien de comparable.

Là où se dressait son camp, toute l'oasis, les animaux de trait et de monte, ses servants même, il n'y avait plus rien et il ne comprenait pas les choses qui lui collaient sous les doigts. Et quand il raconta ce moment à ceux qui lui sauvèrent la vie et qu'ils lui expliquèrent en retour, il sut que s'il n'avait pas été aveugle il serait devenu irrémédiablement fou et il en remercia la providence.

Dans son délire Baktar n'en oublia pas l'essentiel. Il serrait contre lui le sac de graines de lumière qu'il avait recueilli au fond du terrier. Et quand longtemps après avoir quitté son camp, il marchait sans but et sans regard dans le sable brûlant, alors que ses forces l'abandonnaient une à une, il piocha au hasard dans les graines. Et chaque fois l'effet était différent mais il restait en vie.

Il délira longtemps, il vomit plusieurs fois alors que son estomac était vide et sec, il ne sentit plus la chaleur ni le froid de la nuit. Une fois même il recouvra la vue et contempla les étoiles en pleurant mais ce n'était pas les constellations dont il se souvenait. Il perdit toute notion du temps et s'écroula.

Il fut recueilli plus tard par les nomades de Sheik Yarbouti, intrigués par les vautours qui volaient haut dans le ciel au-dessus de lui, alors que sa peau était craquelée comme les berges de Wilkes après la sécheresse et que sa langue n'était plus qu'une boule de papier dans sa bouche.

Les hommes de Sheik était à la recherche des graines d'épices que la Mère de toutes les Tempêtes avait dispersées il y avait de cela une lune.

Ils le soignèrent suivant les règles de l'hospitalité du désert, sans savoir qui il était, sans savoir d'où il venait ni où il allait.

Il resta longtemps inconscient et toutes les nuits, il se réveillait en sursaut et en hurlant et les femmes qui étaient chargées de le veiller lui épongeaient le front et le réconfortaient pour qu'il puisse se rendormir en paix.

Un jour, il sortit de son coma et dans un râle demanda à boire. il entendit de grandes exclamations à la mesure de la joie des gens de la tribu qui l'avaient recueilli car on dit dans le désert que ceux qui arrachent leur prochain au désert seront béni par les dieux.

Jour après jour, sa voix devenait plus forte. Et il put raconter aux anciens ce qu'il avait vécu. Il raconta les visions et les sensations et les sages de la tribu lui racontèrent à leur tour le soir ce qu'ils savaient des tempêtes.

Il apprit beaucoup au contact des nomades. Sur le désert, sur la bonté, sur les hommes car bien qu'ils ne le connaissaient pas ils l'avaient soigné, alors il n'avait rien pour les payer ou les remercier. Il utilisait leur eau, leur nourriture, leur temps, et ne pouvait rien leur rendre en échange sinon des promesses.

Il ne pouvait même pas les payer avec le sac d'épices car ils en avaient ramassé bien plus dans le désert avant que les vents ne les dispersent et ne les recouvrent à jamais de sable.

Un jour, il alla mieux et Sheik Yarbouti lui-même l'accompagna à la ville la plus proche, là où il échangeait les épices contre de l'or. Ils se quittèrent et plus jamais de leur vie ne se revirent.

Abdul Baktar ne se rendit plus dans le désert après cela. Ce qu'il avait vécu et ce que les sages de Sheik lui avaient raconté suffisait pour ses recherches. Il s'était fait une idée sur les Tempêtes et sur les épices et toute sa vie il travailla pour l'étayer malgré le lourd handicap de sa cécité.

Mais, toute sa vie il serra le petit sac contre lui, ce petit sac qu'il n'ouvrit plus jamais, mais qui, parfois, les nuits où les trois lunes sont réunies dans le ciel, émettait une sourde lueur et lui réchauffait le cœur et les membres.

Et quand il finit par mourir, à un âge avancé et respectable, il fut mis en terre suivant les coutumes Batranobans, avec son bien le plus cher.

Et ce ne fut pas son chien, comme c'est souvent le cas chez les Batranobans, ni sa femme comme c'est parfois le cas mais plus rarement, mais simplement ce petit sac de toile.

Et certains disaient même que Baktar n'avait pas besoin de guide quand il avait ce sac. Que ce qu'il y avait à l'intérieur remplaçait ses yeux quand il avait besoin. Mais la plupart du temps, il remplaçait d'autres sens, des sens qui avaient été perdus au fil des temps.

Des sens qui lui avaient permis de comprendre le pourquoi et le comment des Mères de toutes les Tempêtes.

Il avait compris le secret et il l'emporta dans la tombe, contenu dans un petit sac en toile...

Tout ce que vous avez voulu savoir sur les Mères sans avoir à le demander

Demandez à cent Batranobans ce qu'ils craignent le plus et ils vous répondront tous sans exception la Mère de Toutes les Tempêtes. En fait, ces tempêtes de réalité sont probablement le phénomène le plus dangereux que supporte le continent de Tanæphis, bien plus que les lézards géants et les Armes-Dieux.

On raconte qu'un jour une Mère se leva dans le désert de Haâs et qu'elle se dirigea vers le petit village frontalier d'Acharr. Ce jour là, la Mère se déplaçait tellement rapidement que les habitants n'eurent pas le temps de se protéger, en plongeant dans les abris ou en fuyant droit devant eux en espérant que les vents changeront de direction avant de les rattraper.

Quand les premiers secours se rendirent sur les lieux, ils ne reconnurent rien. Alors que s'élevait un petit village autour d'une oasis, comme c'est souvent le cas dans cette partie du désert, il n'y avait plus rien que du verre sur le sable, comme si une vague de chaleur sans aucune commune mesure avait tout vaporisé sur son passage et avait transformé la silice en verre. Et ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres des effets particulièrement impressionnants de la Mère de toutes les Tempêtes.

Et comme vous l'avez sûrement déjà deviné, les Mères de toutes les Tempêtes trouvent leur source dans le Fluide, ce Fluide omniprésent qui baigne Tanæphis. Et il est maintenant temps de se pencher plus avant sur les poches de magie que nous avons déjà évoqué dans cette extension et de soulever un coin du voile.

Nous avons déjà vu que ces poches provenaient d'une débauche d'utilisation de pouvoirs par les Armes-Dieux. Certaines tâches ont des origines beaucoup plus anciennes, étant originaires du, voire des cycles précédents, à l'époque où le Fluide existait déjà (rien ne se perd et rien ne se crée) mais où personne ne l'absorbait comme les Armes, les Pères ou les Elfes. La densité du Fluide sur le continent devait donc en être à peu prés de 1, et ce uniformément.

Bien sûr, des accidents peuvent arriver et des poches de magie ont pu se créer il y a plusieurs dizaines de milliers d'années. Mais dans ce cas, pourquoi ces poches ne se seraient pas dispersées dans la nature suivant la loi bien connue de remise à niveau du fluide ?

N'oublions pas une chose. Quand le Fluide est trop concentré en un endroit, les lois mêmes de la nature se mettent à délirer. La densité naturelle du Fluide est de 1 et à partir d'une densité supérieure, il commence à agir sur son entourage direct, en l'occurrence la nature, les fleurs, les arbres, les animaux, les virus et j'en passe.

Une tache de fluide dûe à un combat entre deux Armes, ou du moins mettant en cause une ou plusieurs Armes a une densité de fluide de 2 à 5. C'est dans ces ordres de densité que peuvent naître les épices par exemple.

Plus la densité de Fluide est importante, plus il subit une inertie pour s'étaler au niveau moyen de la zone concernée. Cette inertie est en quelque sorte une action du Fluide sur lui-même, qui à partir d'un certain moment est suffisamment concentré pour modifier ses propres lois déjà à la limite du chaos.

C'est cette inertie qui explique les durées de régénération de zone de fluide dans l'extension Poussière d'Ange. ces durées correspondaient à des zones de densité moyenne dans les jungles, c'est à dire une densité moyenne de 0,05 !

Il est donc normal que la zone se régénère très vite, mais les zones de forte densité se remettent à niveau en des temps directement proportionnels à leur densité. ce qui veut dire pour ceux qui suivent bien qu'une flaque de magie glauque très dense et très puissante mettra très longtemps à commencer à faire décroître sa densité. Mais une fois que le mouvement sera amorcé, cela ira de plus vite pur atteindre des valeurs normales.

Ce donc pour des densités comprises entre 2 et 5.

Pour taches de densité supérieure (des valeurs de 5 à 10), très rares sur le continent de Tanæphis et qui sont presque toutes localisées dans le désert de Haâs, les lois naturelles ne se contentent pas d'être modifiées, elles sont complètement annulées pour être remplacées par d'autres, dont la physique étonne pour le moins.

La gravité est inversée, le Nord magnétique danse la samba, la terre devient liquide, l'eau s'enflamme spontanément, pour ne citer que les effets les plus triviaux.

A ces valeurs de densité, la tache ne se résorbe plus, au contraire. Elle se comporte comme une pompe à Fluide, absorbant tout ce qui l'entoure. Par les lois d'étalement du fluide, on comprend aisément que pendant qu'une tache pompera toute le fluide d'une zone, celle-ci se rechargera par les bords. Ainsi, une fois que la tâche a commencé à absorber le fluide, la pompe est amorcée et le mouvement ne s'arrête plus.

D'après ces lois, on peut également comprendre que plus une tâche absorbe, plus le Fluide qui recharge les zones voisines s'étale pour tenter de se remettre à un niveau proche de la moyenne de la zone. Ainsi, elle continuera à absorber, mais le Fluide qu'elle absorbe sera de plus en plus ténu.

En un sens heureusement car les taches de Fluide atteignent leur masse critique quand elles atteignent une densité de 10 sur la zone. Cela va sans dire, une tache qui atteint sa masse critique la prépare souvent depuis un, voire deux cycles de Raz.

Quand la masse critique est atteinte, c'est l'explosion de Fluide, comme si des milliers d'Armes se déchaînaient en une seconde, l'éveil de la Mère.

Et dans ce cas, mieux vaut ne pas être à côté, car les effets sont comparables à une explosion nucléaire. Mais en pire.

L'expression Mère de toutes les Tempêtes se réfère à un grand vent, et c'est le premier effet. Au moment de l'explosion, toute la zone de la poche de fluide se vide entièrement comme dans un gigantesque aspirateur, avec pour conséquence que les zones alentours se précipitent pour combler le vide soudain. Se créent alors des zones de pression, hautes et basses, qui créent des tempêtes et des cyclones.

L'energie dégagée ionise l'atmosphère et le temps devient instantanément orageux, les éclairs commencent à tomber partout suivant les couloirs d'électrons et les nuages chargés suivent la tempête.

Le phénomène le moins explicable de la Mère de toute les Tempêtes, est qu'elle se déplace suivant la tempête de vent, alors qu'en toute logique, l'explosion de Fluide devrait avoir lieu dans toutes les directions.

Mais les lois surnaturelles ne ressemblent tellement plus à rien de connu dans ces cas précis, que plus rien n'est étonnant. Néanmoins, on peut peut-être y voir la conséquence d'un déséquilibre de la tache, qui tendrait à la tirer vers une direction, en l'occurrence celle des vents.

Le phénomène le plus observé est la rapidité de progression de la tempête qui se déplace sur de très courtes distances, quelques dixièmes de polacs à peine, à des vitesses dépassant les 100 polacs à l'heure, vitesse que personne n'atteint sur Tanæphis, naturellement ou artificiellement. Il est donc souhaitable que la folie s'arrête vite quand on se retrouve poursuivi par une Mère.

Et c'est heureusement ce qui se produit puisque le rayon d'action d'une Mère, c'est à dire la distance entre l'épicentre et l'endroit où le Fluide cesse d'agir sur la nature en modifiant ses lois, n'a jamais excédé un polac. Il est intéressant de constater que le rayon d'action n'est pas modifié par la densité de la poche de fluide initiale. Seuls les effets directs sur la nature le seront.

Tout ceci posé, où peuvent s'éveiller les Mères ? Partout dans le désert, mais certains effets secondaires des taches de Fluide de très haute densité font qu'elles s'éveillent le plus souvent dans des zones inexplorées ou inaccessibles. Tout d'abord, la densité de Fluide est telle dans les poches que des effets secondaires se font tout de suite sentir chez les animaux et sur les être humains. Il ressentira de violents maux de tête, des saignements de nez.

Il vomira son repas. Il se mettra à perdre ses cheveux très rapidement s'il reste sur les lieux plusieurs minutes. En fait, ce sont des effets très similaires à la radioactivité. Pour les esprits taquins, il ne s'agit pas de radioactivité, bien qu'on en reparlera plus loin, mais de l'action du Fluide sur la nature. Jusqu'à preuve du contraire, la radioactivité est naturelle sur Terre.

Les Armes peuvent très bien prévenir leurs porteurs du danger puisqu'elles sentiront la baisse extrêmement sensible de la densité de Fluide dans la zone, puis son augmentation dans des proportions hallucinantes pour l'Arme qui en principe n'a jamais vu cela.

Elle pourra peut-être, si elle est de bon poil, expliquer quelques détails sur le Fluide à son porteur si elle ne craint pas qu'il ne l'utilise contre elle. L'Arme sur une poche de fluide sera en pleine forme, absorbant le fluide doucement mais sûrement. Pour elle, cela correspond à boire une bassine avec une paille. C'est plus long.

L'effet secondaire le plus ennuyeux pour les Armes est l'impossibilité d'utiliser efficacement leurs pouvoirs sur une telle poche de magie.

En effet, l'émission de fluide serait immédiatement absorbée par la tache avec des conséquences plutôt

graves qui seront vues plus loin, les plus perspicaces auront déjà deviné. Et comme toujours dans ce cas, l'Arme ferait pouettt...

D'autre part, le Fluide étant présent partout sur Tanæphis, ce qui veut dire qu'il est également dans les airs, sous terre, même sous les eaux, il se peut qu'il existe des poches de fluide qui échappent complètement à toute investigation car se trouvant au fond de cavernes, ou à plusieurs mètres d'altitude.

Dans ce cas précis, la seule façon de découvrir la poche serait de surveiller le vol des oiseaux dans le désert et d'aller regarder de plus près là où les oiseaux explosent en vol... ce n'est bien sûr qu'un exemple... Et on imagine sans peine quel désastre pourrait produire l'éveil d'une Mère sous une ville...

En termes de jeu...

C'est là que les joueurs rouvrent les yeux et les oreilles pour assimiler les points de règles.

Premièrement, peut-on quantifier une Mère de toutes les Tempêtes en termes de jeu ? Non. La puissance de ces tempêtes dépasse tout ce qui peut être vu dans le monde de Bloodlust à l'époque où survivent les personnages et leurs porteurs.

On peut considérer néanmoins que les Mères de toutes les Tempêtes sont moins puissantes (au niveau puissance pure) que les pouvoirs qu'utilisaient certains Pères des Gadhars, Tinouata et Iswanatti en tête de liste, eux qui pouvaient s'envoyer et recevoir en pleine face des morceaux des Lunes et de Fez.

Mais comme la limite de densité de 10 est une limite minimum à atteindre, il n'est pas interdit de penser qu'une Mère découlant d'une tache de densité très supérieure ne soit pas capable de fendre la planète sur laquelle se trouve Tanæphis en deux lors de l'explosion de Fluide, ce qui tendrait à stopper net toute vie sur le continent. Il va sans dire que ce cas ne s'est jamais produit, que ce soit dans ce cycle ou dans un précédent. Tout le fluide libéré est utilisé et transformé dans un état intermédiaire.

Au fil du temps, cet état se transforme à nouveau en Fluide et se mêle à celui du continent. Les utilisations de pouvoirs par les Armes fonctionnent également ainsi. Rien ne se perd...

Deuxièmement, un personnage peut-il survivre s'il se fait prendre au milieu d'une Mère de toutes les Tempêtes ? Non, et il n'est pas sûr que l'Arme survive non plus, ce qui n'est pas une très bonne nouvelle.

Quand nous parlons de survivre, ce n'est pas physiquement, l'Arme étant indestructible et immunisée aux effets physiques du Fluide, mais plutôt mentalement car la dose de Fluide qu'elle absorberait serait telle qu'elle serait complètement surchargée, et ce, quelle que soit sa puissance. Au bout du compte, pour elle se serait le coma au mieux ou le bannissement au pire.

Troisièmement, peut-on créer une Mère de toutes les Tempêtes artificiellement ? Oui. Et c'est là que ça fait peur... Il suffit de trouver une poche de Fluide ayant déjà dépassé sa zone d'équilibre et de la remplir jusqu'à son maximum. Comment ? Avec des Armes. Une Poche de fluide commençant à absorber est en passe d'éveiller une Mère, ce n'est qu'une question de temps.

Dans ce cas, il suffit de réunir un grand nombre d'Armes et d'utiliser tous leurs pouvoirs sur la poche de Fluide. Au bout d'un moment, la masse critique sera atteinte et la Mère de toutes les Tempêtes s'éveillera, au grand dam des personnages et de leurs porteurs. Il faudra sûrement un grand nombre d'Arme et beaucoup de temps, mais les Dieux ont le temps. Evidemment, il suffit également de trouver un Mère en limite d'éveil et de balancer la purée, la petite goutte d'eau qui fait déborder le vase.

Les Armes possèdent souvent un pouvoir exotique puissant qui suffit largement. Bien sûr, comme les Armes n'ont en principe aucun moyen de connaître la densité d'une poche de fluide, nous déconseillons fortement d'utiliser les pouvoirs quand l'Arme signale à son porteur qu'elle ressent une très grande force dans le Fluide.

D'autre part, si une poche de fluide est prête à atteindre sa masse critique et qu'une Mère s'éveille à proximité, ou qu'elle lui passe dessus durant son déplacement, elle recevra suffisamment de Fluide pour déclencher sa réaction en chaîne. et ainsi de suite si les poches de Fluide sont disposées adéquatement.

Quatrièmement, peut-on empêcher la formation d'une Mère artificiellement ou naturellement? La réponse à cette question est donnée plus ou moins dans les pages suivantes, tout cela pour vous forcer à suivre...

Cinquièmement, peut-on prévoir les effets sur la nature d'une Mère ? Non, puisque ce sont les probabilités elles-mêmes qui sont modifiées dans les grandes largeurs. Une Mère peut bien transformer une étendue de sable en verre, ou pourquoi pas ne rien faire du tout, puisqu'il existe bien quelque part une probabilité que les probabilités ne soient pas modifiées.

Son effet le plus remarquable est son pouvoir de jouer à sa guise avec la table des éléments de Mendeleïev, qui n'est pas un savant Piorad (pour autant qu'il en existe), mais l'inventeur de la classification périodique des éléments. Certaines utilisations du Fluide permettent de faire glisser un élément dans le tableau d'une place à une autre en arrachant et déplaçant électrons et protons, ça et là, au bon endroit.



La mère de toutes les tempêtes

Plus la Mère sera puissante, plus elle sera capable de faire glisser cet élément loin dans le tableau et elle pourra transformer alors les atomes d'hydrogène en atomes d'oxygène ou de plomb, ou si elle est vraiment très puissante en atome d'or, ou pourquoi pas d'uranium... avec les problèmes que l'on peut deviner puisque la physique du monde de Bloodlust est assez similaire celle de la Terre.

Bien sûr, la Mère n'a aucune conscience et elle ne va pas influer sur les transformations. Elle n'y est pour rien. Mais si les chances sont du côté du MJ ou du concepteur du scénario, tout peut arriver (n'exagérez pas trop non plus, je ne vous raconte pas la probabilité pour que sur une zone d'un polac au carré (100 km 2) et sur une altitude d'une centaine de mètre, tous les atomes soient transformées en atomes d'or. Ca vole pas haut).

Mais à partir de ce principe, et si vous avez une table de Mendeleïev sous les yeux, vous pouvez faire des tirages aléatoires en prenant comme base les atomes les plus communs, oxygène, hydrogène, carbone et en ajoutant à leur numéro sur le tableau périodique le résultat du jet d'un D100. Recommencez plusieurs milliards de fois et vous pourrez exactement décrire aux squelettes de vos joueurs ce qu'ils découvrent.

Juste une petite anecdote en passant, quand les alchimistes affirmaient transformer le plomb en or, il y avait publicité mensongère. Par contre, et cela, tous ceux qui se sont un peu penchés historiquement sur l'alchimie le savent, c'est que l'un des ingrédients préférés des alchimistes était le vif argent, ou plus prosaïquement le mercure.

Or, et les scientifiques d'aujourd'hui le réussissent tous les jours ou presque (il suffit d'un bon accélérateur de particules, même un petit), il est extrêmement trivial de transformer le mercure en or (quand on dit mercure en or, c'est atome par atome, halte au sketch). Enfin du moins en un isotope carrément radioactif de l'or (pour ceux que cela intéresse et qui veulent jouer chez eux, il suffit de virer un électron ou deux sur la bonne couche).

Et le plus drôle, c'est que des simulations ont été faites avec les méthodes et le matériel de l'époque des alchimistes et que le seul obstacle réel est l'énergie, énergie que pouvait facilement fournir un éclair durant un orage. Comme quoi... C'était en direct d'Arte "Instruisez-vous avec Bloodlust". Fin de la pause.

Delenda Carthago

Tous les fidèles de Bloodlust, du moins ceux qui en ont lu les règles de base, se souviennent de l'histoire de Madran Carthag qui était parti avec son Arme Gadhar dans le désert pour découvrir le secret des tempêtes d'épices et qui avait disparu.

Un vieux fou était bien revenu du désert, avec ce qui semblait être une Arme-Dieu, mais celle-ci n'était en fait qu'une simple lame peinte. Le simple d'esprit fut tué et alors que les tornades d'épices qui ravageaient régulièrement la région s'étaient bizarrement arrêtées, celle qui suivit sa mort fut la plus puissante jamais observée.

On raconte tant de choses dans les rues de Sharcot...

C'était aux alentours de 760 après De Neinnes...

L'Arme de Madran Carthag s'appelait Blood Seeker et elle s'était incarnée dans la jungle Gadhar, auprès de la tribu du Clan des coquillages bleus. C'est là qu'elle rencontra son premier porteur, un jeune Gadhar du nom de Karé Avoura. Blood Seeker, malgré son nom, n'était pas assoiffée de sang. Elle recherchait du sang, certes mais le sien, et quel est donc le sang d'une Arme-Dieu sinon le Fluide ?

Ses pouvoirs n'étaient pas ceux d'une Arme Dieu comme les autres comme vous pourrez le constater et elle était capable de ressentir à distance les concentrations de Fluide : les poches de magie. Mais elle n'était pas à son aise dans les jungles Gadhars et très vite se déplaça vers les territoires Batranobans.

Dans quel but obscur Blood Seeker cherchait-elle inlassablement les poches de fluide les plus importantes, elle ne le dit pas à ses porteurs successifs. Mais ceux qui survécurent, car Blood Seeker n'était pas vindicative et elle laissait la plupart du temps partir un porteur qui en avait assez de la gloire et qui aspirait à un peu de repos, racontèrent que l'Arme communiquait parfois avec un autre Dieu très lointain. Ils racontèrent aussi que parfois l'Arme appelait cet autre Dieu sa sœur, ce qui n'est pas si curieux pour qui connaît les Armes.

Si les buts des Dieux sont la plupart du temps obscurs, celui de Blood Seeker, semblait trivial: découvrir les poches de Fluide, les taches de magie.

Mais elle camouflait souvent la vérité à son porteur, par crainte de l'effrayer. Et quand ils partaient tous deux en expédition, c'était pour découvrir le secret des Mères de toutes les Tempêtes.

Blood Seeker s'entendait bien avec Madran Carthag et c'est avec lui qu'elle passa ses dernières années. Il n'eurent pas le temps de tenter une fusion, mais il aurait été sûrement l'élu. Car Madran avait accepté le fardeau que lui imposait son Dieu et il acceptait de prendre les épices qui le maintiendrait en vie, ne pouvant déjà plus s'en passer, et elle en échange lui avait ouvert une partie de son esprit.

Loin dans le désert Madran et Blood Seeker étaient à la recherche des Mères de toutes les Tempêtes. Ils allaient d'oasis en oasis et Blood Seeker étudiait les variations du Fluide dans ces lieux. Et tous deux ils allaient à la

rencontre des plus puissantes poches de magie du désert de Haâs, loin à l'intérieur, là où les Orks avaient fondé la souche Est de leur civilisation.

Et quand ils découvraient une Mère prête à l'éveil, quand Madran se jetait au sol tellement il avait mal, quand tous ses vaisseaux sanguins explosaient dans son corps, Blood Seeker absorbait le Fluide, car tel était l'un de ses pouvoirs, d'absorber le Fluide sans être limitée comme ses sœurs. Mais même avec son pouvoir, il lui arrivait parfois de sombrer dans un coma profond quand la Mère était en phase d'éveil.

Et ce jour là, elle absorbait une masse considérable de Force Vive, plongeant la Mère dans un sommeil d'où elle ne ressortirait que plus tard. Mais la puissance instantanée du Fluide était trop forte, même pour elle. Et pendant des jours, des semaines, des mois, elle ne répondait plus à Madran.

Et loin de rechercher le secret des Mères, elle préférait les garder dans un profond sommeil. Car les voies des dieux sont souvent impénétrables et incompréhensibles au commun des mortels.

Et c'est un jour où Blood Seeker était inconsciente, après avoir endormi la plus puissante des Mères qu'elle n'avait jamais rencontré, dans une auberge aux franges du désert de Haâs que fut tué Madran, dans le dos, par des brigands qui en voulaient à ses richesses, alors qu'il ne possédait rien sinon son Dieu. Et les brigands soupesèrent Blood Seeker, la prenant dans leurs mains, mais le Dieu qui l'habitait était tellement faible qu'elle ne put prendre le contrôle.

Et l'Arme ne leur parlant pas, ils pensèrent que ce n'était qu'une de ces armes d'apparat que certains simples d'esprits peignent afin qu'elles ressemblent à des Dieux. Et ils la laissèrent là, dans la rue, à la portée de tous.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là, loin de là.

On raconte tant de choses dans les rues de Sharcot...

On raconte encore maintenant dans les faubourgs que Blood Seeker était à l'époque membre d'une secte mineure, mais qui pour certaines raisons avait tissé des liens avec la très puissante Guilde des Epiciers de Durville. A cette époque, le royaume Batranoban se préparait déjà depuis de longues années à rompre ses relations amicales mais coûteuses avec l'Empire Derigion.

Et si l'on peut accuser les Batranobans de bien des maux, de n'être que des épiciers avant tout, on ne peut les traiter d'inconscients car ils savaient que si les Derigions n'avaient d'autres chats à fouetter sur le moment, ils leur feraient rentrer cet affront dans la gorge, dussent-ils abandonner Pôle et lancer toute l'armée impériale sur les frontières du royaume.

C'est pourquoi les Batranobans se préparaient à la guerre et avaient sondé le désert pour découvrir des armes qui arrêteraient d'un coup les armées Derigions et qui les empêcheraient de réitérer leur victoire durant la guerre des cendres il y avait plus de 1000 ans.

Et c'était Blood Seeker qui allait leur apporter l'arme suprême. Car Blood Seeker savait où se trouvaient les Mères endormies et elle possédait le pouvoir de rendormir un Mère qui allait se réveiller.

Et on prête en vérité de nombre de pouvoirs à Blood Seeker, celui de connaître avec précision l'heure de l'éveil d'une Mère, celui de communiquer à distance avec ses sœurs et celui de savoir diriger les Mères quand elles se réveillaient.

Et on raconte également que le Conseil des Epiciers acheta les services du Dieu et que grâce à lui le royaume Batranoban se forgea la plus impressionnante ligne de défense que le continent ait jamais connu. Car durant leurs voyages Madran et Blood Seeker avaient suivi une piste verticale à l'Ouest de Mah'len.

Car ils avaient découvert de nombreuses poches de fluide, certaines inoffensives qui s'étalaient doucement dans le paysage mais d'autres dont la densité était critique, car ces Mères, une fois découvertes étaient maintenues à la limite du sommeil par des porteurs de Dieux sous l'emprise d'épices qui les maintenaient en vie.

Et il n'aurait suffit que d'un simple signal pour que les Dieux se déchaînent et que l'afflux de Fluide n'éveille une Mère de toutes les Tempêtes. Et la puissante armée Derigion n'aurait eu aucune chance. Et si tout ce que l'on dit est vrai, mais il circule beaucoup de fables dans les rues de Sharcot, il est dit que depuis tout ce temps, Blood Seeker n'est jamais reparue, que les porteurs qui veillaient sur les Mères sont morts depuis longtemps et que leurs Dieux sont coincés, loin dans le désert, ne pouvant plus communiquer faute de porteurs. Mais on dit tant de choses dans les rues...

Car d'autres racontent au contraire que Blood Seeker siège maintenant au Conseil des 13 portée par un Epicier et que la ligne de défense est toujours en place, n'attendant qu'un signal de sa part pour déclencher l'enfer sur le désert de Haâs.

Mais peut-être tout ceci n'est-il qu'un conte, que l'on raconte aux Derigions le soir pour les effrayer...

Ou alors la vérité est toute autre et c'est peut-être bien un fou qui se fit tuer dans le désert cete nuit là, un fou qui portaint une arme peinte...

On raconte tant de choses dans les rues de Sharcot...

Sanaya s'était préparée pour l'occasion.

Elle avait attendue longtemps ce moment et alors que Muad Ahmett redescendait, terrassant du regard Onlahp, elle défit son long manteau. Elle voulait se montrer devant les hommes comme elle était. Elle était Sekeker avant d'être barde.

Le public, bardes et assesseurs, ne pouvait détacher son regard des seins mutilés de la jeune fille. Elle aurait pu se vanter de porter plus de cicatrices que le guerrier Piorad, mais ce n'était ni le lieu, ni le temps. Le Batranoban avait fait forte impression, même s'il avait employé quelques ficelles un peu faciles, et elle se devait de donner le meilleur d'elle-même. Et pour cela elle avait choisi le récit que les Sekekers se racontaient le soir, de mères en filles adoptives. L'histoire qui était devenue une légende.

L'histoire d'Adeli

Adeli était allongée sur le canapé et elle se souvenait.

L'homme qui était en train de l'entreprendre avait payé pour pouvoir utiliser son corps à sa convenance. Il lui demanderait de crier et elle crierait. Il lui demanderait d'ouvrir ou de fermer les yeux et elle le ferait. Il lui demanderait de se plier à ses moindres désirs et elle serait obligée d'accepter. Il avait payé et le client est roi.

Et pourtant, combien de fois avait-elle sursauté de douleur quand un homme l'avait fouillée, de son sexe dans la majorité des cas, mais aussi de son bras, de ses chausses ou de tous les objets qu'il pouvait apporter avec lui. L'imagination humaine n'a pas de limites et elle préférait encore les caresses d'un chien.

Et ces jours là, elle ne pouvait que réprimer les hurlements qui lui montaient à la gorge car les extras de ces messieurs leur coûtaient fort cher et elle pouvait se reposer plusieurs jours avec ce qu'elle gagnait, si elle ne dépensait pas tout en frais de médecine. Car si les Batranobans sont connus pour quelque chose en dehors des épices, c'est bien pour leur maîtrise de la médecine.

Et le docteur Sadik soignait Adeli quand elle se faisait blesser. Et si les chirurgiens Batranobans sont capables de recoudre l'hymen des filles déflorées pour leur éviter la lapidation lors de leur mariage, ils sont capables de bien d'autres miracles. Sadik enduisait les parois internes d'Adeli d'un onguent qui la réchauffait et qui accélérait sa cicatrisation. Un onguent à base d'épices.

Adeli se réveilla en hurlant. Elle ne sentait plus son ventre. Elle se souvint soudainement.

L'homme qui avait payé était porteur d'Arme et l'avait possédée de son Dieu, une épée longue dont il lui avait enfoncé le pommeau dans le ventre. Et ce jour là, elle avait ressenti autre chose. Autre chose que de la douleur, pire que de la douleur, comme si elle découvrait de nouveaux niveaux de conscience.

Le Dieu lui avait labouré longuement les entrailles, avec un certain art, et durant tout ce temps, elle avait imaginé une multitude de crochets en train de la déchirer.

Et durant tout ce temps elle avait entendu l'Arme, car elle était en contact, un contact si intime que seule une poignée de porteurs ont pu l'expérimenter. Le Dieu hurlait, hurlait tandis qu'il la coupait, qu'il la griffait, qu'il la mordait. Et ce jour là, elle avait crié et s'était évanouie.

Quand le docteur Sadik l'examina, il ne put que pleurer. Elle n'était plus une femme et même lui avec toutes ses médecines, toutes ses épices, il ne pouvait rien faire, sinon cicatriser les plaies et limiter l'infection.

Mais les voies des Dieux sont tordues et étranges.

Car durant le contact avec l'Arme, elle avait senti sa présence, et pas seulement au fond d'elle. Elle avait senti son contact au fond de son esprit et elle avait compris que c'était là que se trouvait la solution, là que se trouverait la liberté. Et elle savait que l'Arme était en pierre de Nænerg, une des trois lunes. Et elle avait appris son nom, Glass Spider.

Et une fois sur pieds, elle chercha longtemps le porteur qui l'avait mutilée. Elle se rendit à la Guilde des Courtisans de Sharcot d'où elle s'était pourtant fait renvoyée sans indemnités car il lui restait des amies, d'autres filles comme elle qui voulaient s'en sortir et qui feraient n'importe quoi pour cela, qui étaient prêtes à tout, même à mourir.

Et l'homme était connu car il avait déjà mutilé plusieurs de ses sœurs et nombreuses étaient celles qui désiraient le rencontrer dans l'intimité une dernière fois. Il s'appelait Juzzak, il était Derigion.

Le porteur d'Arme se prépara. Il s'enduit le corps d'huiles parfumées, il se coiffa et pénétra dans la pièce où l'attendait, il le savait, la fille pour laquelle il avait

payé. Il avait Glass Spider à la main car dans les jeux de l'amour, c'était elle qui menait les débats. La pièce était sombre et il s'en étonna. La donzelle préférait l'obscurité, grand bien lui fasse.

Il s'avança doucement et sentait son Dieu qui vibrait sous sa main. L'Arme semblait contente, comme jamais elle n'avait été avant une séance de sexe avec une prostituée. En fait, l'Arme riait déjà aux éclats car elle savait ce qui allait se passer.

Si son porteur était trop gras du cerveau pour repérer les intruses, ce n'est pas elle qui allait le prévenir. Elle allait même peut-être s'amuser un peu elle aussi. Les torches se rallumèrent soudainement et le porteur se retrouva entouré de plusieurs créatures de rêve.

Il ne comprit pas tout de suite, croyant d'abord à un bonus de la part de la Guilde. Mais il vit les armes qu'elles tenaient dans leurs mains. Il vit leurs yeux, dans lesquels il n'y avait pas de joie. Il les vit s'approcher, mais il n'avait pas peur. Il avait son Arme et il allait tailler dans la masse des corps devant lui. Et quand ce serait terminé, il pénétrerait chaque corps.

Il sentit le couteau s'enfoncer dans sa cuisse et se dit que quelque chose n'allait pas. Que la lame aurait du s'écarter sur la muraille invisible que l'Arme-Dieu lui accordait. "Je te protégerai" avait-elle dit le jour où il l'avait arraché des mains d'un guerrier moins chanceux que lui. Et aujourd'hui, alors qu'il avait besoin d'elle, elle ne faisait rien. Il tenta de frapper autour de lui mais la longue épée lui échappa des mains. Et au bout de quelques secondes il ne sentit plus grand chose.

Il gisait sur le sol froid de la cave, attaché par des liens solides. Il ouvrit les yeux et ce qu'il vit ne lui dit rien qui vaille. Il allait passer un mauvais moment. Et à côté des femmes se trouvait un docteur Batranoban, un de ces maudits chirurgiens. Et l'une des femmes, qui ne lui disait rien mais qui pourtant était belle, se tenait à côté de lui, tenant dans sa main Glass Spider, sa propre Arme.

Le docteur Sadik préparait ses instruments. La vengeance subtile lui plaisait. Ce qu'il allait accomplir sur Juzzak, il l'avait accompli des dizaines de fois pour la Guilde et certaines des jeunes filles qui étaient là ce soir avaient déjà subi ce traitement. Mais la grande innovation, c'est qu'en principe, il anesthésiait ses patients.

Les hurlements de Juzzak furent assourdies par les lourdes pierres de la cave et le bâillon qu'on lui avait forcé dans la bouche. Personne à l'extérieur ne se douta de ce qui se passait.

Ce n'est qu'au bout de 3 heures qu'il arrêta de hurler, ses cordes vocales ne répondant plus. Ce détail ennuyait le docteur Sadik, car s'il devait effectuer une transformation complète, il allait devoir aussi travailler sur la gorge.

Déjà les épices faisaient leur office, transformant ses formes, lui rajoutant de douces rondeurs, là où il n'y avait auparavant que des muscles, lui modifiant son système hormonal, faisant disparaître ses poils disgracieux sur la poitrine, changeant même l'implantation du système pileux.

Mais l'opération qui plaisait le plus au bon docteur, il l'a gardait pour la fin. Et il avait raison car sinon, la douleur aurait été telle que Juzzak se serait sûrement évanoui. Mais avec l'accoutumance à la douleur, il serait capable de supporter l'épreuve et de garder conscience.

Sadik tailla dans les chairs les plus tendres de l'ancien Porteur. Et durant ce temps, Glass Spider jubilait, tressautait dans la main d'Adeli. Le docteur commença par ouvrir le sexe qui avait par trop souvent réfléchi à la place de son propriétaire.

Il l'éplucha comme un fruit trop mur et en vida la matière, ne gardant que la peau, encore sensible. Il agita un instant le lambeau de chair devant les yeux exorbités de Juzzak qui sombrait doucement dans la folie puis il lui écrasa les testicules pour en extraire la force.

Il creusa au couteau sous le pelvis et retourna la peau de son sexe à l'intérieur pour en faire une gaine, un étui dans lequel d'autres hommes allaient un jour se répandre et prendre leur plaisir.

Glass Spider était littéralement en train de hurler de rire et chacun de ses éclats étaient semblable au verre qui explose sous les coups du marteau du verrier.

Déjà Sadik travaillait l'esthétique avec du fil et une aiguille sachant que le traitement d'épices allait faire rapidement son office, transformant le corps maintenant mutilé jusqu'à ce que même un examen poussé ne puisse pas révéler pas la supercherie.

Et quelques heures plus tard, rien n'aurait pu distinguer Juzzak, échoué depuis longtemps sur les rivages de la folie, d'une véritable femme. Adeli savait déjà ce qui allait se passer.

La Guilde des Courtisans achèterait Juzzak pour satisfaire des clients qui n'avaient pas les moyens de s'offrir les plus belles filles de Sharcot.

Le reste du conte est entré dans l'Histoire. La révolte des prostituées, les massacres et les lapidations, les dernières résistantes sauvées par l'arrivée des troupes d'invasion Derigion dans la ville. Et la fuite en avant des survivantes, les Sekekers, dans les plaines du centre.

Et durant tout ce temps, Glass Spider jubilait car elle savait qu'elle avait fait le bon choix ce jour là. Quand, dans les entrailles d'Adeli, elle avait introduit le germe de la révolte dans le corps de cette femme. Cette femme qu'elle avait choisi entre toutes pour lui laisser accomplir son destin.

"D'où viennent ces légendes ? Elles viennent du fond des temps. Elles ont parcouru le cours des fleuves de la mémoire pour nous parvenir... Elles se cachent au fond des trous pour sortir au bon moment..."

"Non... pas du tout... Jamais une légende n'a été transmise autrement que par tradition orale, que ce soit par bouche à oreille, ou plus rarement par l'intermédiaire des Armes-Dieux..."

Onlahp sursauta. Il jeta des regards affolés autour de lui. La seule mention des Armes suffisait à le rendre blême. Après deux morts, les bardes étaient en permanence sous la protection des milices de Biggett. Deux morts, car Muad Ahmett avait tristement fini sa carrière de barde dans sa chambre. Tous, ils étaient protégés sauf Sanaya et Piotr Gœthals qui préféraient rester avec leurs proches, et il est vrai que des Yeux-de-Braise et que des Sekekers sont plus impressionnants que les jeunes soldats Derigions, fussent-ils d'un régiment d'élite, pour un supposé assassin. Déjà la famille de l'Alweg injustement exécuté faisait le siège des postes de garde pour obtenir rétribution.

Tous les morceaux d'Ahmett n'avaient pas encore été retrouvés, sa tête par exemple, mais il ne semblait faire aucun doute de son identité. Sa bague, aux armes de la Guilde était restée sur le corps et jamais un barde ne se serait séparé de l'insigne de sa fonction. Par contre, toutes ses épices avaient disparu et le chef enquêteur espérait bien retrouver le paquet, et de préférence chez l'un des invités. Bien sûr, la présomption serait forte sur l'infortuné.

La milice avait effectué son enquête avec un zèle rare, fouillant de fond en comble l'auberge du Polac Aveugle, fouillant même les chambres des bardes et les gardant sous une surveillance constante. Ainsi, si l'un d'eux était porteur d'Arme, il serait forcé de se dévoiler, et cela, même si son arme était camouflée. Car les enquêteurs impériaux hésitaient à pencher pour la thèse du suicide et penchaient plutôt pour l'hypothèse d'un porteur, la sauvagerie des meurtres fournissant le principal indice.

Mais le spectacle devait continuer et un barde devait remporter le Trophée des 1000 Lunes à la fin des épreuves. Jamais un cas pareil ne s'était présenté et les organisateurs se demandaient ce qu'ils feraient si un seul barde arrivait vivant à la fin du concours... D'après le règlement, ils seraient dans l'obligation de lui remettre le trophée, ce qui ne manquerait pas de soulever nombre de problèmes, qui pourraient peut-être même conduire à l'annulation du Trophée suivant, dans 1000 Lunes. Déjà, la décision avait été soumise au vote après la dernière édition, mais les votes pour la reconduction l'avaient emporté.

Les tours de parole étaient quelque peu chamboulés et Rémi Drakh monta sur l'estrade devant les bardes, de moins en moins nombreux, car aucun des postulants issus des qualifications n'avaient envie de servir de cible au fou dangereux qui erraient dans Biggett et qui prenait plaisir à débarrasser Tanæphis de l'élite de ses conteurs. Il serrait toujours sa flûte contre sa tunique écarlate.

"Cette histoire, c'est Samuel Bouchard qui aurait dû la raconter... Mais il n'est plus, et c'est à moi qu'incombe la tâche de transmettre le savoir...

Pégase

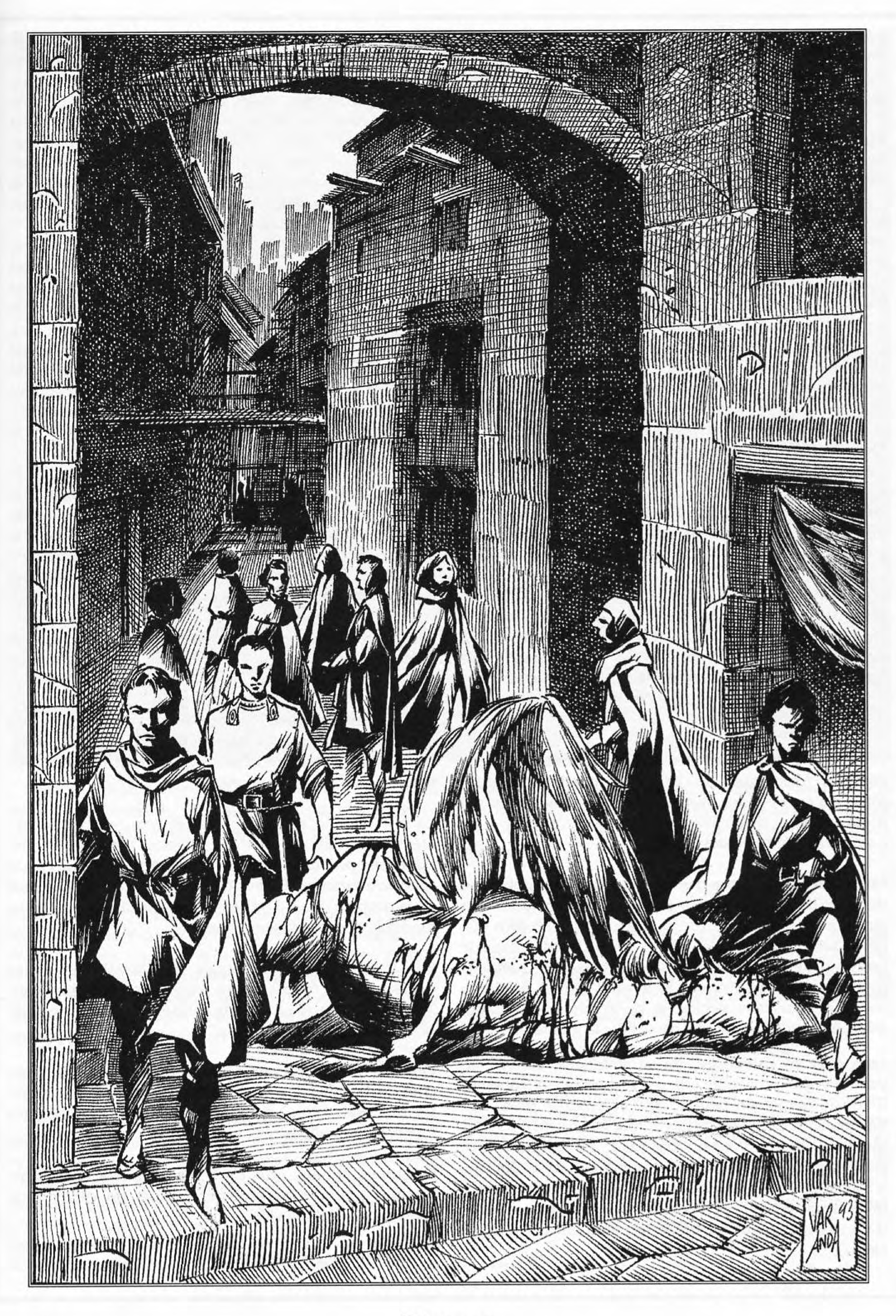
Les premiers hommes qui mirent le pied sur les ruines de Pôle n'y restèrent pas longtemps. Pourtant, les maisons étaient en parfait état : fraîches en été, chaudes en hiver, protégeant des intempéries, et parfois même des ennemis.

Mais trop de phénomènes étranges hantaient les pierres phosphorescentes et les rues de la ville abandonnée. Il y avait ces bruits inexpliqués : des craquements, des sifflements, parfois même, pensaient les villageois apeurés, des chants ou des paroles incompréhensibles et sinistres qui s'éveillaient et qui mouraient dans le vent.

Et puis, il y avait les animaux. Des Chevalumes au pelage et à la crinière blanche et lumineuse, des chevaux ailés venus tout droit de temps plus heureux... Ils arrivaient, comme des chiens cherchant leurs maîtres, quand les lunes formaient une certaine configuration. Ils s'approchaient des grands bâtiments ocres et rouges en haut de la colline, ceux dans lesquels aucun villageois n'osait entrer car ils étaient, d'après les anciens, le centre et la cause des phénomènes étranges. Les portes étaient closes, et les pauvres êtres erraient autour des grands murs et des globes hurlaient à la mort.

Mais ils ne repartaient pas, ils arpentaient les dalles, sans manger ni boire, et finissaient par s'écrouler et par mourir. Les villageois terrifiés n'osaient pas y toucher et les cadavres restaient où ils étaient tombés, abandonnés de tous. C'était pitié de voir ces bêtes féeriques pourrir à l'air libre, couverte de vers et dégageant une odeur asphyxiante et cauchemardesque.

Le pire, c'étaient les Pégases. Ils se cognaient. Ils se cognaient dans les vitres des globes, comme des mouches, comme des papillons. Ils essayaient d'entrer et n'y parvenaient pas. Au bout d'un moment, leurs ailes se brisaient, et ils retombaient...



Pégase

Voilà ce qu'était devenu Pôle : un cimetière vide, un mausolée de mort. Et ce n'était pas des villageois incultes et pauvres des tribus avoisinantes qui pouvaient résister à la terreur que la ville inspirait.

Aussi pendant des milliers d'années, et à part quelques nomades, quelques brigands, et quelques paysans, la ville resta inhabitée.

Je me demande ce qu'est le vent de l'histoire. Pendant des siècles, le quotidien des peuples - morts, naissances, famines et maladies - se déroule sans interruption. Et soudain, un événement, un homme parfois et tout change, et un empire, une civilisation est créée, qui va perdurer ou mourir, mais laisser une marque indélébile. Et ce sera l'histoire. Ou est-ce une illusion de nos sens, et chaque événement mineur, chaque mort et chaque naissance est-il, finalement, d'une égale importance... Je ne sais.

Mais qu'importe. Un jour d'hiver et de froid morne, une troupe d'homme armés se réunit à quelques collines de là. Leur chef, un dénommé Leris, était un homme rude et inculte. Autour de lui, une quarantaine de guerriers : peu pour faire l'histoire, mais celle-ci, comme toutes les grandes dames, se contente parfois de pas grand chose.

Leris était le chef de la tribu des Déés. Une tribu pauvre et barbare, inculte et violente. Mais c'était cette tribu, et ses soeurs, les Vossinik, les Rivers et les Ségions qui avaient sauvé les plaines de l'Est et du centre de la terreur, de la mort et de l'esclavage, une terreur, une mort et un esclavage qui avaient le visage et les yeux d'azur glacé des Piorads.

Les quatre tribus avaient réussi à s'unir contre l'ennemi commun. Mieux que cela : elles avaient fédéré *toutes* les tribus du centre, elles avaient créé un peuple de ce qui n'étaient que des villages de paysans apeurés, de nomades et de quelques bandits.

Un peuple. Ou presque. Pensez vous que des problèmes de race, de tribus puissent perdurer pendant trois cent ans d'union et de lutte contre "l'ennemi" ? Eh bien oui, hélas. Les Piorads avaient migrés vers le Nord, laissant le nouveau peuple du centre sans adversaire. Quelques mois de paix sans Piorads. Ils avaient suffit à défaire le travail de plusieurs siècles, et de nouveau, les quatre tribus étaient à deux doigts de se faire la guerre...

Leris était un visionnaire, ou un ambitieux, comme on veut. Il voyait un peuple uni, qui résisterait aux ennemis. Il voyait surtout un peuple qui "materait le pion" aux Batranobans. Oui, il les avait vu, tout inculte qu'il soit, les blanches cités de l'ouest. Tout petit, il avait été enlevé par des guerriers, puis vendu comme esclave à Durville. Il n'avait passé que quelques mois là bas... par un hasard miraculeux, il avait été revendu pour être le palefrenier d'un marchand qui traversait le continent d'Ouest en Est...

En passant près de Pôle, la cité morte, le marchand avait été attaqué, sa suite avait été massacrée, mais parmi les attaquants il y avait quelqu'un de la tribu de Leris... Délivré, ce dernier avait gardé au fond de la rétine quelque chose de l'éclat des richesses qu'il avait vues là bas, près de l'océan. De l'orgueil et des cruautés des Batranobans, aussi, il avait gardé le souvenir. Et il s'était juré qu'un jour les tribus du centre atteindraient, dépasseraient la gloire des Batranobans. Qu'un jour les cités plieraient sous son joug.

Mais pour que le peuple du centre fasse plier les Batranobans, il eût déjà fallu qu'il en existât un, de peuple du centre ! Et c'était plutôt mal parti. Humlph, le chef de la tribu des Vossinik, avait insulté et frappé Fran, le frère du chef de la tribu des Rivers. Et il y avait eu cette histoire de territoire de chasse, entre les Ségions et les Rivers, et cette histoire de viol non résolue, et... et mille incidents qui voulaient dire la même chose, pensa Seris. Qui voulaient dire que les tribus ne se supportaient plus, et que la belle unité allait éclater.

Il restait une chance, une seule. Un conseil. Depuis deux siècles, les quatre chefs se réunissaient trois fois par an en bas de la colline de Pôle, dans une ancienne propriété elfe excentrée. C'était l'époque, et avec un peu de chance, un tout petit peu de chance, le conseil pourrait résoudre le problème. D'une manière ou d'une autre...

Leris leva les yeux vers Pôle, l'étrange ville des elfes. Eux aussi avaient réussi à unir leur peuple. Mais la cité était morte, maintenant...

Il fit soudain un voeu. "Si notre peuple sort uni de cette crise, je te rebâtirai. Tu seras le joyau de notre empire. Même les villes Batranobans ne pourront rivaliser avec toi... Si notre peuple sort uni..."

La nuit tomba sur Pôle. Ce fut une nuit curieuse, électrique. Puis, soudain, le silence. Une petite fille, curieuse, passa sa tête par la fenêtre. Et elle vit un spectacle étrange. Il y avait un Pégase, volant au dessus de la coupole. Mais il ne se cognait pas. Il vola au dessus du palais et s'envola vers l'ouest.

Ce fut le dernier. Plus jamais les Chevalumes et les Pégases ne se fracasseraient contre les murs du palais. "C'est comme si ça c'était calmé" dit la petite fille. "Comme si la ville attendait..."

Quelque part, dans une petite propriété elfe, Humlph, chef de la tribu des Vossinik, gisait mort contre terre. L'union était faite... dans le sang, entre des Déés, les Rivers et les Ségions.

Quelques années plus tard, les premiers Derigions, familles pauvres portant des ballots de vêtements, s'installaient dans la ville.

L'histoire avait commencé.

Un seul être vous manque et tout est dépeuplé.

Quand deux êtres vous manquent, ça commence à se sentir.

Quand quatre bardes manquent à l'appel, on peut se poser des questions.

Le Trophée des 1000 Lunes rentrerait sans doute dans les annales, non comme celui dont la qualité aura été la plus élevée, mais plutôt comme celui qui aura tout fait pour être le dernier du nom.

Les épices volées de Muad Ahmett avaient été retrouvées par la milice chez les Sekekers. Or, l'escorte de Sanaya comportait des porteuses d'Armes, et tout le monde était au courant de la haine entre les Batranobans et les Sekekers. Il y avait mobile, il y avait indices, la milice tenait la coupable. Encore fallait-il l'appréhender. Surtout que Sanaya niait tout en bloc, jurait son innocence mais menaçait de tout détruire sur son passage si quelqu'un s'opposait à son départ.

Les Yeux de Braise de Piotr Gœthals n'attendaient que cela pour se défouler. Les habitants de Biggett eurent droit alors à un spectacle étonnant pour un Trophée des 1000 Lunes. Deux troupes d'élite parmi les plus redoutées de tout Tanæphis se lancèrent l'une contre l'autre, Sharaks contre Chrysalides, hommes contre femmes, porteurs contre porteurs, Dieux contre Dieux.

Le combat fut rude, violent et bref. Quand la poussière se déposa, asséchant les rivières de sang, le compte était rapide. Sanaya et Piotr Gœthals étaient morts tous les deux.

Les survivants des deux camps se regardèrent d'un air hagard. Ils firent leurs bagages, démontèrent leur camp et s'en retournèrent chez eux.

C'est à ce moment précis que des informations venant du Nord arrivèrent à Biggett. On avait retrouvé une patrouille Piorads dans les montagnes. Enfin, à vrai dire les restes d'une patrouille Piorads, probablement des Yeux de Braise. Avec un peu de chance, c'était la patrouille qui avait écharpé Onlahp, le barde Thunk et son escorte lors de son arrivée. Il y avait en fait une justice et il était maintenant vengé. Mais il avait la mesquinerie modeste et il se contenta d'un petit signe de tête.

Quatre bardes de moins, c'était plus qu'il n'en fallait pour décourager définitivement les amateurs issus des qualifications de participer...

- Tous ces bardes prétendants au trophée des mille lunes, ils n'ont rien compris. Moi, si j'avais voulu remporter ce concours, je sais comment je m'y serais pris.

- Ah oui ? Et comment ?

- Ben tu vois, il ne suffit pas d'avoir deux ou trois bonnes légendes sous le coude et de les débiter dans de grands élans lyriques. Ca, tout le monde peut le faire. Non. Il faut, tu vois, il faut exploiter les grandes ficelles de la narration et l'éloquence, qui pour moi est un don, n'y suffit pas. Il faut jouer avec son auditoire, l'impliquer dans le processus narratif, en faire un acteur.

- Un acteur ?

- Parfaitement. Pour que l'auditeur moyen (je ne parle pas de toi ni de moi là, mais d'un auditeur moyen), pour qu'il s'implique dans une histoire, il faut qu'il se sente concerné. Par exemple, si je raconte l'histoire de Sunbeam en expliquant avec moult détails qu'elle était vraiment composée d'un morceau de soleil et non pas de métal comme des ignorants le croient, que la magie la maintenait solide et gnagnagni et gnagnagna... Et ben ça n'intéresse que moi. L'auditeur moyen ne voit pas en quoi connaître toutes ces choses lui apporte quoi que ce soit. Par contre si je parle des bagues manquantes...

- Des bagues manquantes ?

- Tu vois comment on capte l'attention d'un auditeur (bien que je ne te considère pas comme moyen, crois le bien) ? Les bagues manquantes. Parfaitement. Ne t'es-tu jamais demandé d'où pouvaient venir les bagues des maîtres épiciers Batranobans ?

- Ben en fait...

- Je vois où tu veux subtilement en venir. Tu veux me dire "En quoi l'origine des bagues des maîtres épiciers Batranobans peut bien impliquer l'auditeur moyen ?". Et c'est là toute la magie du récit, car la réponse est: elle l'implique complètement. Mais pour ce faire, il faut d'abord brosser un tableau propre à l'exposition, pour que souffle le vent de la légende.

Ecoute plutôt.

"En ce temps, Pôle se réduisait à quelques bâtiments sur une colline déserte, les neiges du Nord n'étaient guère souillées par des empreintes humaines et les Batrahabans erraient d'oasis en oasis. Finlibilnibi l'elfe (c'est notre personnage principal.

Les elfes ont toujours des noms comparables au chant d'un oiseau, mais pas toujours de manière pertinente) *sortait de sa maison après un repas bien arrosé."* Et maintenant, pour que l'auditeur moyen s'identifie au personnage, il faut le décrire (et ne pas lésiner sur les qualités, ça aide pour provoquer l'identification).

"Finlibilnibi était un être d'une beauté et d'une grâce hors du commun, même chez les elfes qui pourtant étaient connus pour leur beauté et leur grâce. C'était un bretteur exceptionnel, d'une intelligence remarquable, d'une richesse incomparable et toutes les elfettes lui courraient après." Maintenant que le héros a acquis la sympathie de l'auditeur, le drame.

"Soudain, un ork assomma traîtreusement Finlibilnibi dont les réflexes avaient été sensiblement affectés par l'alcool. Il l'emmena dans sa grotte pour le faire cuire avec des herbes et un rire sardonique." Et là, vois-tu, introduction d'une autre ficelle de la narration: le suspens. Notre héros va-t-il s'en sortir ? Bon d'accord le doute n'est pas grand (c'est notre héros, ne l'oublions pas), mais tout de même. Suspens.

"Lorsqu'il se réveilla, Finlibilnibi constata qu'il n'avait pas été mangé car sur la broche de l'ork se trouvait déjà une bonne moitié de Ululfinibilnulu, sa délicieuse épouse." Et là on introduit le flot dévastateur des sentiments contradictoires: Finlibilnibi va-t-il succomber au chagrin qui l'accable ou assouvir une juste vengeance au mépris des règles les plus élémentaires de sécurité.

"Finlibilnibi s'évanouit. Alerté par la fumée, des villageois voisins débusquèrent l'ork, le trucidèrent et libérèrent l'elfe. Comme toute sa fortune venait de sa femme qui l'entretenait contre l'avis de ses beaux-parents, Finlibilnibi fut contraint à s'exiler de la région." La compassion envahit le public. Quel auditeur moyen n'a pas eu à subir sa belle-famille. Et chacun de se passionner pour le nouveau but de notre héros: remplir rapidement son escarcelle.

"Finlibilnibi alla trouver son oncle, un grand orfèvre en l'art de la magie et de l'orfèvrerie. Il était en train d'achever son apprenti et son chef-d'œuvre: quinze magnifiques bagues, toutes serties d'une énorme émeraude. Ces bagues avaient été commandées par le prince des elfes pour les offrir à ses enfants. Suite au sacrifice de l'apprenti, elles étaient désormais dotées d'immenses pouvoirs magique."

Cette précision morbide a deux effets: elle renforce le caractère magique des bagues et rend antipathique l'oncle qui de toute façon est destiné à mourir bientôt. Je vois dans ton regard une interrogation muette "QUINZE bagues ?" te dis-tu "Mais il n'y a que treize maîtres épiciers."

Et c'est là sans doute que le titre de cette légende peut t'apporter un indice sur la suite (mais je n'en dis pas plus de peur de te gâcher ton plaisir). Je passe sur la scène de la bataille entre Finlibilnibi et son oncle. Le tout est de la décrire en termes superlatifs et de ne pas lésiner sur le sang. De plus quelques flammes et explosions (c'est le laboratoire d'un magicien après tout) sont de bon aloi.

"Finlibilnibi laissa dédaigneusement retomber l'oeil de son oncle dans les vestiges de la cheminée encore bouillonnants. Les bagues étaient là, à portée de main, sur le petit guéridon en cristal qui avait miraculeusement été épargné. Finlibilnibi s'y traîna, l'air résigné à se la couler douce pour le restant de ses jours."

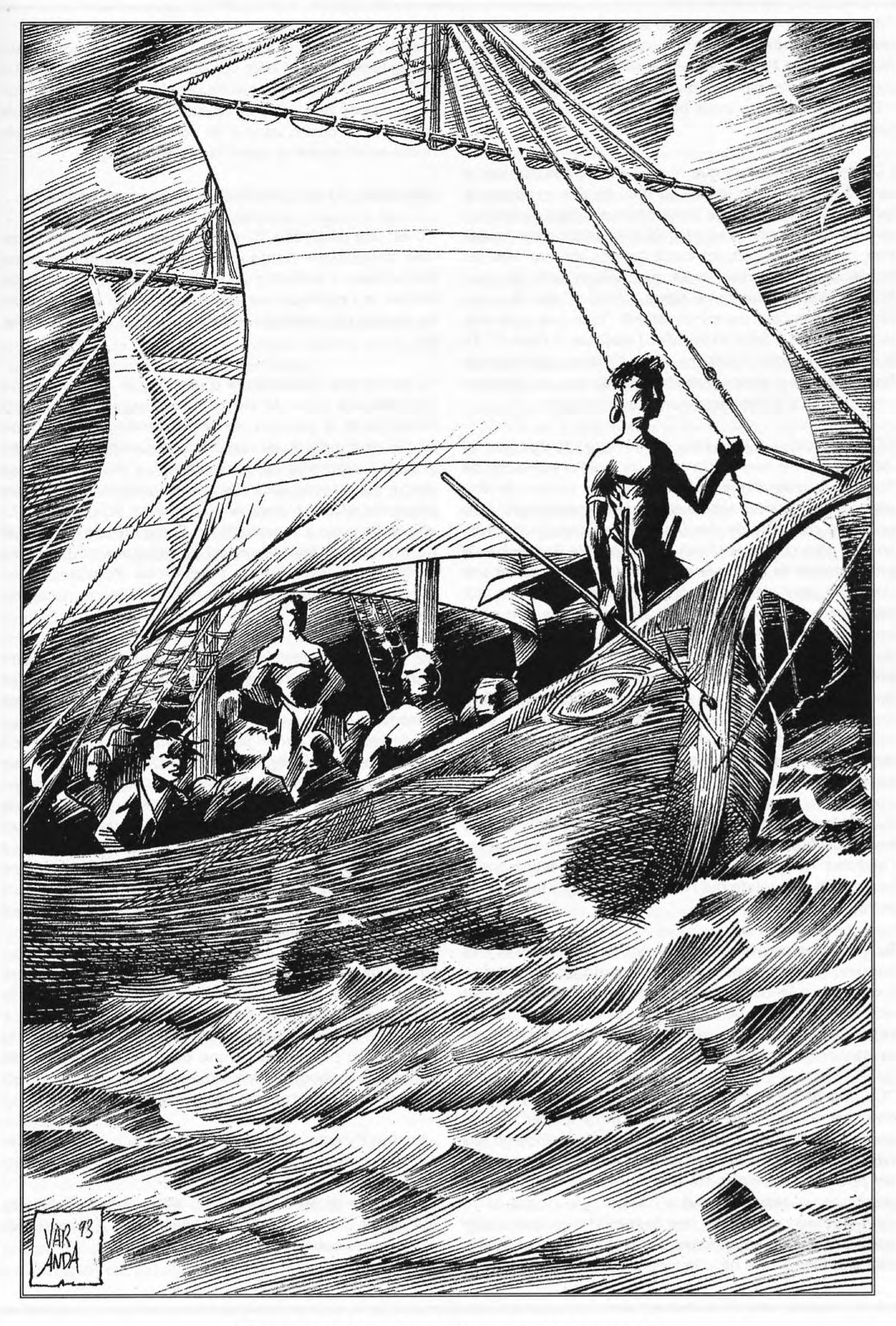
Tu vois la construction subtile. Finlibilnibi s'imagine qu'il va se la couler douce, mais l'auditeur moyen sait, lui, que les bagues vont être séparées et il s'attend à ce que d'un moment à l'autre il tombe une tuile sur le coin de la tête de l'elfe (d'une manière figurée bien sûr, car en ces temps frustres les tuiles n'existaient même pas). Le but du narrateur est de le maintenir dans cet état d'expectative en opérant une subtile digression.

"Ce que Finlibilnibi ignorait (note comment on se met une fois de plus l'auditeur dans la poche en le mettant dans la confidence), *c'est que ces bagues étaient en fait les réceptacles de puissants sortilèges destinés à affirmer la domination elfe sur Tanæphis pour l'éternité. Chaque bague avait des pouvoirs différents identifiés par un symbole gravé dans l'émeraude* (inutile de faire un descriptif détaillé, ça ennuierait l'auditeur moyen plutôt qu'autre chose), *mais toute réunies, elles étaient capables de lancer le plus puissant des sorts jamais imaginé (même par des elfes qui pourtant en connaissaient un rayon en magie)."*

Tu vois le truc. L'auditeur est pris aux tripes. Il se pose des questions: Pourquoi un sort si puissant et si dangereux était-il nécessaire ? Le prince était-il fou pour confier un tel pouvoir à ses enfants ? Et d'abord a-t-on jamais entendu parler d'un elfe ayant eu quinze enfants ? (je ne pense pas qu'il soit nécessaire de rappeler les rumeurs courant à leur sujet)

- J'ai surtout jamais entendu parler ni de prince elfe, ni d'objet capable de lancer des sortilèges qui ne soit pas une arme-dieux.

- Ce qui prouve le caractère éducatif de cette légende (qui n'a pas vraiment été choisie par hasard en tant qu'exemple, je te l'avoue). Apprendre à son auditoire des informations qui change sa perception du monde qui l'entoure, voilà une autre mission du barde. Bref, l'auditeur moyen est dans l'expectative. En fait la tuile qu'on attendait arrive rapidement.



Un souffle épique de légende

"Après avoir mené une vie de patachon pendant quelques années en ayant vendu deux des bagues, Finlibilnibi eut l'imprudence de se faire détrousser des bagues restantes par un Batrahaban du nom de Qisham."
- Et le prince ? Il n'avait pas cherché à récupérer ses bagues ?

- D'abord, il serait bon que tu ne t'attarde pas trop sur le fond du récit vu que je suis en train de t'en expliquer la forme. Ensuite, le prince avait plein d'autres problèmes et c'est sans doute pour ça qu'il est tombé dans l'oubli. Bon, quoiqu'il en soit, les treize bagues arrivent chez les Batrahabans. Tu remarqueras que dans la suite du récit Finlibilnibi n'est plus notre héros. "Alors ?" me diras-tu, car je connais bien ton esprit retords "Pourquoi avoir pris tant de peine à faire s'identifier l'auditeur à l'elfe ?" Tu n'y comprends vraiment rien. Qisham a arnaqué Finlibilnibi. Il est donc un meilleur héros que cet abruti et l'auditeur ne s'y identifiera que plus facilement.

"Sitôt parvenu à Durville, Qisham se fit égorger et détrousser de son butin par un voleur du nom de Tarn'bul le magnifique qui, pour ne pas risquer de finir comme sa victime, acheta une superbe propriété à un noble du coin à l'aide des bagues. Ce noble était connu sous le nom de Salim Khesh. Salim était le Batrahaban le plus puissant de l'époque et on peut dire qu'il tenait une véritable cour dans sa propriété. (C'est bien sûr une image grossière, mais elle est assez parlante. De plus, des recherches récentes et l'examen de plans détaillés ont montré qu'il avait véritablement une cour dans sa propriété) *Pour honorer ses douze amis les plus chers, il leur donna à chacun une bague. Leur prestige était tel que tout naturellement ces bagues devinrent symbole de puissance et qu'aujourd'hui le Conseil compte treize membres."* J'abrège un peu pour en arriver au cœur de notre histoire.

Tu vois comme la chose est amenée: on part d'un passé mythique pour arriver au présent, le présent même de l'auditeur moyen qui en est tout retourné tellement la perception du monde qui l'entoure a changé. Bien sûr, je te vois venir.

Tu vas me dire que cette histoire de possesseurs des bagues qui n'arrêtent pas d'avoir plein de problèmes, c'est encore le coup classique de la malédiction. C'est que tu n'y connaît rien à l'art du contre-pied verbal. Je reprends... et cesse donc d'avoir l'intention de m'interrompre sans arrêt.

"Ce que Salim Khesh ignorait (bon d'accord j'ai déjà employé ce truc. Mais ça marche ! Il n'y a donc aucune honte à en abuser), *c'était la terrible malédiction liée aux bagues. Pour éviter que ses enfants ne s'étripent avec un tel pouvoir* (souviens-toi des questions subtilement restées sans réponse tout à l'heure), *le prince avait demandé au concepteur des bagues d'y assortir l'effet suivant: tant que les porteurs des bagues seraient réunis, tout irait bien..."* Hé hé... le suspens.

L'auditeur moyen SAIT, lui, qu'elles ne sont plus ensemble. *'"Mais si elles venaient à être séparées..."* Là une pause d'une vingtaine de secondes s'impose. *"...les porteurs des bagues se verraient contraints à répandre la mort autour d'eux jusqu'à ce que les bagues soient de nouveau ensemble et que l'harmonie règne."*

- Répandre la mort jusqu'à ce que l'harmonie règne ?

- C'est une prophétie. Ca ne s'explique pas. Ignare. Et tu vois, ça explique pourquoi les plus puissantes maisons Batranobans n'arrêtent pas de se taper dessus depuis des siècles. Je t'explique pas comment change la perception du monde qui entoure l'auditeur moyen ! Et ce n'est pas fini.

"C'est un des possesseurs d'une bague qui lors d'une promenade dans le désert déchargea malencontreusement le pouvoir de cette dernière et créa une poche de magie d'une puissance jamais égalée (tout en grillant l'intégralité de son cortège). C'est cette même poche qui fut retrouvée des années plus tard par Yassin Menhele et c'est ainsi que naquirent les épices." Et encore un coup à la perception ! Et maintenant, l'élément de mystère. Il faut savoir qu'une histoire ne peut pas n'être composée que de révélations. Pour impliquer l'auditeur moyen, il faut lui donner une bonne raison de ne penser qu'à ça.

"D'aucuns prétendent (expression très pratique permettant d'entretenir à la fois le scepticisme et l'attention) *que certains possesseurs des bagues auraient découvert le moyen de déclencher les sortilèges et que ce secret serait gardé jalousement, de génération en génération, par quelques maisons. D'autres pensent que l'énergie magique des bagues s'est depuis longtemps épuisée. En tout cas ce qui est sûr, c'est que si l'effet de la malédiction a été un peu atténué chez les treize porteurs qui sont restés ensemble, deux guerriers à l'annulaire bagué d'émeraude parcourent Tanæphis en semant la mort sur leur chemin. Alors si vous croisez un étranger, prenez bien garde à inspecter ses mains avant d'accepter sa compagnie."*

Fin. Comme tu l'as noté, la dernière phrase doit être prononcée sur un ton lugubre et menaçant. Rapport à la perception. Maintenant l'auditeur est devenu un acteur. Il ne va pas arrêter de regarder les mains de ses voisins à la dérobée ou s'imaginer qu'une des bagues manquantes est cachée au bout d'une chaîne sous une chemise. C'est comme ça qu'on implique son auditoire.

- Et si tu t'y connais si bien, pourquoi tu n'y est pas allé, toi, au concours ?

- Moi ? Me mêler à des bardes ? Ces êtres lamentables qui vivent par procuration, tout juste bons à raconter les exploits des autres.

Non merci.

La Chasse

C'était il y a longtemps.

Les barbares venant de l'océan venaient d'accoster sur les côtes du continent et mettaient la région à feu et à sang.

C'était il y a longtemps.

Il faudrait encore attendre de nombreuses années avant que les Piorads, puisque c'est d'eux dont il s'agit, ne migrent vers le nord, vers nos territoires.

C'était il y a longtemps.

Le navire s'était échoué à l'aube, se brisant en plusieurs morceaux dans un bruit de tonnerre. Il était grand et majestueux et jamais les tribus de la pointe n'en avaient vu de pareil. Il reste gravé dans les souvenirs qui se transmettent au coin du feu de père en fils comme le plus beau navire ayant jamais approché les côtes.

De la proue à la poupe on aurait pu mettre un village entier, sa coque étincelait et il semblait recouvert de feuilles d'argent. Ses mats avaient dû se briser durant l'accident et disparaître dans les flots car il n'y avait pas trace de voilure. Il avait fait sonner sa trompe plusieurs fois avant de s'abattre définitivement sur le flanc, poussé par les courants.

Les hommes de la Tribu de l'Ours n'eurent pas le temps d'examiner plus avant le navire des glaces car déjà la mer réclamait son dû. Mais ils eurent le temps de voir que de nombreux corps jonchaient le sol à l'intérieur, des corps sans vie. Et c'est devant la passe des glaces qu'il s'enfonça définitivement pour son dernier voyage.

Longtemps les Thunks observèrent les flots, dans le cas où quelque chose ou quelqu'un remontait à la surface. Mais c'était sans espoir et les eaux glaciales auraient tôt fait d'achever un blessé plongé en leur sein.

Mais tels sont les récits que parfois, bien malgré eux ont les transforme parfois en légendes par convénience.

Et dans les légendes, on raconte que les guerriers du nord découvrirent des embarcations légères cachées au fond les fjords.

Quelques jours plus tard, à plusieurs polacs de là...

Les hommes avaient dû marcher toute la nuit. Ils arrivèrent devant le village à l'aube, alors qu'il dormait encore. Ce sont les chiens qui les accueillirent, réveillant en une seule salve d'aboiements toute la population.

Plus ils approchaient du village, plus les chiens qui avaient commencé à aboyer joyeusement se mettaient à grogner, la fourrure dressée, les crocs menaçants. On savait déjà que les chiens ne les aimaient pas, et on devrait toujours se fier à leur instinct.

Pourtant, l'hospitalité Thunk ne serait pas prise en défaut et après tout c'était peut-être les Lunes qui influençaient les chiens.

On leur donna des vêtements secs, pour remplacer les lambeaux qu'ils avaient encore sur le dos. Ils étaient grands et robustes, bien plus que les Thunks qui sont d'un naturel plutôt trapus et les tuniques et les manteaux en peau tombaient bizarrement et manquaient d'éclater à chaque respiration.

Ils étaient même plus robustes que les gens du sud que certains guerriers avaient aperçu, au loin quand les patrouilles s'égaraient dans les territoires du nord.

On leur donna à manger, le meilleur poisson que les femmes avaient fumé, la meilleure viande que les chasseurs avaient tué pour le village.

Les hommes se taisaient la plupart du temps et quand ils parlaient c'était dans une langue incompréhensible. Ils étaient cinq et l'un d'eux semblait être le chef.

Quand ils s'étaient changés, les femmes avaient admiré leur musculature, si différente de celle de leurs hommes et elles étaient nombreuses à désirer tester les inconnus sous les lourdes couvertures de peaux. Mais elles avaient également vu leurs cicatrices, leurs marques et leurs tatouages et elles les avaient montré du doigt.

Et à ce moment là, le silence s'était fait. Un silence lourd de conséquences car ces marques étaient celles de chaînes et ces tatouages représentaient des objets inconnus et ces cicatrices étaient des marques de fouet et des brûlures de marquage.

Mais l'hospitalité Thunk était sacrée. Une fois rassasiés et reposés, on leur montra leur maison, la maison des voyageurs, dans laquelle ils seraient chez eux, puis on les mena au chef du village.

Car si lui ne pouvait les comprendre, personne ne pourrait.

Le chef du village les reçut dans la maison du peuple, la grande maison commune qui servait aussi bien pour faire des banquets, chanter des chansons et mêler les corps les uns dans les autres.

Quand ils pénétrèrent, le chef fut surpris. Surpris par leur taille et surpris par la réaction de son Arme-Dieu. C'était ainsi qu'il comptait communiquer avec eux, en se servant de Cold Wind comme intermédiaire. Pour cela, il suffirait que l'un d'eux pose la main sur le hachoir.

Mais Cold Wind, d'un naturel plutôt curieux ne dit pas un mot quand le géant blond posa sa main sur le pommeau. Elle se renferma comme un grand coquillage et demeura désespérément muette. Ce n'était pas le cas des inconnus qui commençaient à montrer l'Arme du doigt et qui haussaient le ton.

Ils passèrent toute la journée dans la maison des voyageurs n'apparaissant que pour faire entrer une femme qu'ils satisfaisaient chacun leur tour. Et quand le soir vint, après le banquet conçu à leur occasion, quand ils se couchèrent, avec chacun une jeune fille, les Thunks n'avaient aucune raison de craindre quelque chose.

Mais comme chaque soir, ils lâchèrent les chiens dans le village, mais c'était pour éloigner les rôdeurs car les chiens reconnaissaient tout les habitants du village à l'odeur et heureusement car les mœurs libérées des Thunks entraînent un trafic nocturne important.

Le matin, les chiens dormaient et ce sont les guerriers qui découvrirent l'horreur. Le chef était mort, la nuque brisée, sa tête faisant un angle obscène avec le reste du corps. Les poignards de chasse avaient disparu ainsi que des bourses d'or. Mais les chiens n'avaient pourtant pas bronché. Il y avait du sang sur le sol et dans la maison des voyageurs, ils retrouvèrent les corps dépecés des filles. Les chiens n'avaient pas grogné car ils avaient reconnu l'odeur des filles du village. Et ce n'est qu'à ce moment qu'ils se rendirent compte que l'Arme-Dieu avait également disparu.

Ils leur avaient offert l'hospitalité et les inconnus l'avaient bafouée.

Alors ils lâchèrent les chiens. Ils avaient conservé leurs vêtements et les chiens accrocheraient la piste rapidement. Et les chiens étaient bien dressés et ils n'attaqueraient pas sans les hommes.

Alors les meilleurs guerriers du village empoignèrent leur arc et allèrent chercher leurs loups, dans les cavernes.

La traque ne dura pas longtemps, la neige était profonde et conservait les traces autant qu'elles ralentissait les inconnus. Mais les Thunks comptaient s'amuser. Et ils ralentirent suffisamment pour ne pas les rattraper tout de suite.

Les chiens aboyaient dans les gorges, ils étaient proches mais les échos rendaient impossible leur localisation exacte. Les fugitifs emportaient Cold Wind avec eux, mais aucun d'eux ne la portaient.

Et elle rageait car elle aurait pu tenter de prendre le contrôle et aurait abattu les propres compagnons de son porteur. Mais elle savait que ce serait bientôt la fin. Elle entendait les hurlements des loups qui couvraient les aboiements des chiens.

La première flèche transperça la cuisse du premier fugitif de part en part et des acclamations saluèrent ce coup de maître. Les inconnus se dispersèrent laissant leur compagnon affronter seul et armé d'un simple poignard la meute de chiens. Des chiens qui chassaient l'ours blanc, des chiens qui avaient fait front face au redoutable lézard des glaces. Et comme si ils cherchaient à se venger du stratagème qui les avaient trompés, ils jouèrent longtemps avec l'homme. Il était fort et il mit longtemps à s'écrouler dans la neige écarlate.

Les autres n'avaient pas entendu les cris d'horreur de leur compagnon. Ils couraient droit devant eux. Mais en fait, ils couraient là où les Thunks voulaient qu'ils aillent. Ils s'engagèrent dans le défilé en courant. Ils étaient entrés à quatre, ils sortirent à trois. Ils ne virent pas mourir leur compagnon, percé de toutes part. Ils ne virent pas non plus les yeux jaunes qui les observaient dans l'obscurité. Mais ils entendirent les hurlements et il n'y avait pas que les loups qui hurlaient. Ils n'étaient plus que deux.

Alors le chef empoigna l'Arme Dieu et Cold Wind frémit en lisant les pensées de son porteur. Car elle n'avait jamais rencontré une telle volonté et dans le chaos de ses pensées, il semblait savoir ce qu'elle était. Non, pas un Dieu, mais ce qu'elle était vraiment.

La flèche le frappa dans l'épaule et le choc fut suffisant pour que Cold Wind se sente libérée. Déjà elle le sentait mourir car les Thunks ne jouaient plus et utilisaient le poison sur leurs flèches mais dans un sursaut elle prit le contrôle. Il sentit son bras se détendre et l'arme se ficher dans le crâne de son compagnon. Il entendit l'Arme crier sa joie, il le sentit au plus profond de lui, puis il ne sentit plus rien, percé de toutes part.

Ils laissèrent les dépouilles aux charognards des neiges. La chasse avait été bonne, mais la viande ne manquait pas au village.

On ne raconte pas si d'autres tribus reçurent la visite de tels inconnus et si ils avaient la même notion de l'hospitalité.

Peu de temps après, d'autres hommes voyagèrent dans le nord, des porteurs d'Armes. Et ils s'approprièrent la Pointe de Nulle Part. Et parmi les porteurs il y avait des hommes blonds, grands et robustes qui portaient d'étranges tatouages. Et on ne sait toujours pas ce qu'ils attendent sur cette pointe désertée et battue par les vents, pointée vers la mer sans fin, mais le temps joue en leur faveur.

C'était il y a longtemps.

L'accueil avait été plus que positif pour Onlahp, les soldats applaudissant à tout rompre la bravoure des Thunks et leur juste vengeance.

Ohemm Milann allait bientôt se livrer à une nouvelle narration. Les soldats, engagés pour l'occasion, tant qu'ils soient là, autant qu'ils servent à quelque chose, masquaient les fenêtres et allumaient les chandeliers.

Onlahp en profita pour s'éclipser et aller soulager une envie pressante. On a beau raconter de belles histoires, on n'en est pas moins homme et il est difficile d'oublier les considérations matérielles. Il était à peine sorti que Rémi Drakh le suivit. Il ne s'était encore jamais séparé de sa flûte lors du trophée et ce n'est pas encore aujourd'hui qu'il allait l'oublier sur son banc.
Le Thunk était en train de se laver les mains à la fontaine. Il s'approcha de lui doucement, jusqu'à le faire sursauter.

"Belle histoire que vous nous avez raconté cette fois, sire Onlahp. Mais que d'imagination ! Où allez-vous chercher tout cela, on se le demande..."

Les yeux clairs de l'innocence

"Regardez comme il est mignon !" dit Dame Lauraine. "Il ne doit pas avoir plus de six ans ! Et cette épée... Par Œphis, tu ne vas pas me dire que c'est un porteur d'arme ! A son âge..."

Le petit garçon, qui avait les cheveux blonds, les yeux clairs et un visage d'ange, était assis dos au mur près de l'escalier qui menait à la propriété. Comment il était arrivé là était un véritable mystère, car des patrouilles quadrillaient les quartiers nobles de Pôle pour empêcher les mendiants d'importuner les bonnes familles. Il tenait à la main une épée ouvragée, plus grande que son propre bras.

Dame Lauraine ne le vit pas, car elle était trop loin, mais une petite flaque de sang s'était constituée sur le pavé, sous la pointe de l'arme.

"N'avancez pas, Madame, dit la servante. Si c'est un porteur, ce n'est plus un enfant. C'est comme une bête féroce, on ne peut jamais savoir quelles sont leurs réactions."

"Ne dites pas de bêtises, jeune-fille. Un enfant, c'est un enfant, arme ou pas" répondit Dame Lauraine, ce qui prouvait bien qu'elle n'y connaissait rien.

Elle s'approcha en souriant, la main tendue. Elle ne vit pas celle de l'enfant se crisper sur la garde, ni son regard devenir soudain fixe, et frôla sans le savoir de plus près la mort qu'elle ne l'avait jamais fait de toute son existence.

Au moment où les muscles du bras de l'enfant se tendaient pour frapper, la servante se mit à chuchoter, effrayée.

"Madame ! Une patrouille !"

Le petit garçon jeta un regard épuisé vers le bas de la rue. "Il ne faut pas qu'ils te trouvent là dit Dame Lauraine, toujours souriante. Viens chez moi, tu y seras en sécurité."

Le petit garçon hésita un instant, puis tendit sa main gauche. Dame Lauraine l'aida à se relever et le sentit soudain devenir tout mou entre ses bras. L'enfant était inconscient et pâle comme la mort.

La servante lui ouvrit la grille, et, portant son petit fardeau, elle entra dans le jardin.

L'enfant avait été blessé grièvement à la poitrine, et avait perdu beaucoup de sang. Pendant les semaines de sa convalescence, il ne lâcha jamais son épée... Dame Lauraine remarqua d'ailleurs qu'il n'aurait pas pu, même s'il avait voulu; l'épée était fermement attachée à l'avant-bras par des pseudopodes visqueux.

Il y avait aussi sur la lame un curieux mécanisme, qu'elle préféra ne pas toucher : un petit tuyau accompagné d'une sorte de pompe. Ainsi que des dessins auxquels elle ne comprit rien, mais qui ressemblaient - quelle drôle d'idée - à quelque chose comme un chat bicéphale avec des excroissances étranges en tous sens.

Les servantes ne voulaient pas s'approcher de l'enfant ou même entrer dans la chambre, aussi Dame Lauraine s'en occupa elle-même. Il était vraiment très beau, avec sa peau presque translucide et ses yeux si bleus.

Elle lui parlait doucement, lui souriait, lui amenait des jouets qu'il regardait d'un air absent. Elle se rendit rapidement compte qu'elle l'aimait. Elle avait perdu son fils à l'âge de deux ans, et était veuve maintenant... aussi s'était-elle attachée à cet étrange enfant au regard presque vide et qui ne lui souriait jamais.

Et qu'en était-il de l'enfant ? Que pensait-il, la nuit, dans ses draps brodés et fins, alors qu'il n'avait connu que la terre battue et le froid des chemins ? Quand la dame au traits trop ronds mais au sourire étincelant lui caressait tendrement la joue... Il ne se souvenait pas de sa mère, juste d'une pauvreté atroce et d'un homme dur, et d'autres enfants comme lui, encore plus maigres. Jusqu'à ce que le sang éclabousse son visage, qu'il pose la main sur Winter et que l'arme l'emporte dans le tourbillon d'une union glacée et de sensations inconnues.

Ce qu'il se mit à ressentir pour Dame Lauraine n'avait rien à voir avec le lien qui les unissait, son arme et lui. Un jour, elle lui chanta une chanson très simple, pour les tous petits enfants. Il se mit à pleurer. Et, étrangement, l'arme apprécia sa réaction.

Dame Lauraine ne saisissait rien de l'étrange alchimie qui était en train de se passer sous ses yeux. Elle ne connaissait pas les armes, et elle ne pouvait pas savoir que Winter était très vieille et très puissante. Qu'elle avait tellement connu de haine, de sexe et de violence qu'elle en était devenue blasée, et qu'ainsi elle s'était enfermée dans une impasse, car comme toutes les armes elle se nourrissait d'émotions nouvelles et que le monde n'avait, croyait-elle, plus rien à lui offrir.

Et elle ne pouvait pas savoir, Dame Lauraine, combien il était précieux pour Winter, ce sentiment inconnu que son amour maternel avait fait naître dans le coeur de l'enfant. Une nouveauté savoureuse comme le lait et le miel, comme un peu d'innocence retrouvée.

L'enfant fut bientôt assez bien pour se lever. Dame Lauraine lui fournit des précepteurs, anima ses soirées avec des comédiens et des musiciens. L'enfant apprit rapidement à compter et à écrire, mais ne prononça jamais une parole. Mais il faisait des progrès de jour en jour, et Dame Lauraine était fière de la lueur d'intelligence et de fierté qu'elle voyait naître et grandir dans les yeux de celui qu'elle appelait son fils.

Bien sûr, Winter n'aurait pas passé sa vie dans ses conditions. Mais elle avait déjà vécu une éternité, et avait encore une éternité devant elle. Qu'étaient pour elle ces quelques mois de calme et de sérénité ? Elle goûtait la suave douceur de l'éveil de son porteur à l'affection et à la connaissance, et se laissait porter par ses vagues du bien-être.

Un jour, il y eut un dîner. La salle à manger et le salon, habituellement recouvert de housses, furent illuminés par la lumière de centaines de bougies. C'est seulement là que l'enfant s'aperçut que la maison, qu'il avait ignorée jusque là, était très belle, que dans les salles de bains luminescentes, l'eau chaude coulait à volonté et que les meubles et les habits étaient de toute beauté.

Les invités arrivèrent dans la soirée.

Deux hommes, un vieux et un jeune, et une femme grosse au regard avide. Ils étaient bien habillés, eux aussi, mais si l'oeil inexpérimenté de l'enfant n'y vit aucune différence, Winter, plus rompue aux intrigues, remarqua les tissus des vêtements étaient légèrement passés, et que la coupe n'était pas à la dernière mode.

L'enfant demeura le regard inexpressif pendant tout le repas. Celui-ci, malgré les efforts de Dame Lauraine, fut glacial. Les trois invités paraissaient terrorisés par l'enfant, qui avait son épée bien en évidence sur les genoux, les pseudopodes enroulés autour de sa cuisse. Leurs discours étaient embarrassés, le doute et le mécontentement se lisaient dans leurs yeux. Leur regard allait de Dame Lauraine à l'enfant, de l'enfant à Dame Lauraine...

"Ils ont peur pour l'héritage" chuchota une servante à la cuisinière, en ramenant le plat de rôti à peine entamé à la cuisine. "Tiens, c'est la première fois que la présence de ce sale gosse me fait plaisir !"

Le dîner fini, les femmes passèrent au salon. Le plus jeune des hommes affecta soudain de chercher la bibliothèque, et demanda à l'enfant de l'y conduire. Celui-ci obéit. Mais une fois dans la grande pièce sombre, le jeune homme ne se mit pas à lire, mais s'assit et fit signe à l'enfant de venir le rejoindre.

Ils se regardèrent quelques secondes, les yeux marrons incertains du jeune homme, et les yeux très bleus et très froids de l'ange à la tête blonde.

Le jeune homme se mit à parler.

"Je ne m'adresse pas à l'enfant" dit-il d'une voix qui essayait d'être dure mais qui tremblait un peu.

"Je m'adresse à vous. Vous m'écoutez, je suis sûr. Vous devez être très puissante, je le lis sur votre lame. Qu'avez vous à faire de cette femme et de sa position à la cour ? Nous avons besoin de cette maison, et du titre. Mais que vous importent-ils, à vous ? Ecoutez... On m'a dit que les armes aimaient les richesses. Nous avons des bijoux de famille. Certains sont très précieux. Je pourrais vous les donner. Il suffirait que vous... euh... vous énerviez, et qu'il arrive à ma tante, heu... un accident. Personne ne s'en étonnerait, vous savez. Tout le monde dit qu'elle est complètement folle de vous avoir... enfin, je veux dire... Ca vous intéresse ?"

L'enfant ne dit rien, et se contenta de le regarder. Soudain, le jeune homme commença à avoir peur. Sa gorge se serra, une sueur glacée l'étreignit. Il tenta de balbutier quelque chose, mais sa gorge se serrait contre sa volonté. Il se mit à trembler, à pleurer, sans pouvoir émettre un son. Il respirait difficilement... Ses membres se paralysèrent, et la salive commença à couler de sa bouche.



Les yeux clairs

"Vous voulez les dernières gouttes de thé, pendant qu'il est encore chaud ?"

Dame Lauraine était sur le seuil. L'enfant relâcha sa pression sur l'homme, et sortit de la pièce.
"Jean, ça ne va pas ? Tu ne te sens pas bien ?"

Les deux hommes et la femme avaient refusé l'invitation à coucher de leur tante, et étaient partis, presque sans dire au revoir. L'enfant se glissa entre ses draps frais. Comme tous les soirs, Dame Lauraine vint l'embrasser sur le front. Il sombra dans un sommeil sans rêves.

Les mois passèrent. L'enfant ne parlait toujours pas, mais il était assailli par une véritable soif de connaissance. Il dévorait les livres, l'histoire, la philosophie, la littérature. C'était alors l'apogée de l'empire Derigion, et tous les ans, naissaient plus de vingt ouvrages nouveaux.

Parfois, Dame Lauraine ou les précepteurs étaient surpris de sa capacité à apprendre, ou de certaines choses dont il semblait se souvenir plutôt que de découvrir. Il en fut ainsi avec l'écriture Batrahaban, le vieux Batranoban, que l'enfant parut savoir, et mieux que le maître, avant même qu'on lui ait apprise...

Les beaux jours d'automne revenaient, et ce fut de nouveau la saison des fêtes de la cour. Dame Lauraine y était régulièrement invitée. Les premières fois, elle y alla sans l'enfant, mais celui-ci s'ennuyait. Un jour qu'elle était habillée de sa plus belle robe, avec un collier de perles incomparables - peut-être un des fameux bijoux de famille dont parlait le jeune homme - l'enfant fit son apparition dans l'entrée, habillé en cérémonie.

"Mais je ne peux pas t'emmener" dit doucement Dame Lauraine. Elle montra Winter. "L'entrée des porteurs d'arme est vraiment très réglementée."

L'épée disparut. L'enfant leva sa main, qui ne tenait plus rien.

Dame Lauraine failli s'étouffer de surprise. "Tu peux la faire disparaître ? Et tout ce temps, tu ne me l'avais pas dit ?" Elle lui caressa la joue, comme il aimait. "Je ne te comprendrai jamais..."

Quelques minutes plus tard, Dame Lauraine et l'enfant passaient les grilles du palais. Celui-ci était alors à l'époque de sa splendeur. Les pierres luminescentes, les bougies, les lampes éclairaient les frondaisons du jardin au point qu'on aurait dit être en plein jour. Sous les coupoles brûlaient d'immenses flammes claires, et la lumière, amplifiée par le jeu du verre et, disaient certains, par un processus magique, illuminait le ciel.

Des chevaux et des carrioles, gardés par des esclaves habillés de tissus brillants bloquaient plusieurs rues aux alentours.

Entre les deux murs d'enceinte, et mêlés à la foule, l'oeil exercé de l'enfant repéra des centaines de soldats sous les habits d'apparats, dont des porteurs d'armes - sans doute autorisés. Winter "entendit" des appels, mais pris garde à ne répondre à aucun.

Des tables étaient dressés près des serres, et des musiciens attendaient les danseurs sur des étendues de pelouses. A l'intérieur brillaient aussi des lumières, et d'autres fêtes étaient préparées. Certaines étaient plus prestigieuses que d'autres, et, alors que les courtisans et les invités semblaient passer naturellement d'un buffet et d'un bal à l'autre, un jeu très subtil de pouvoir et de prestige se déroulait sous les yeux exercés de Dame Lauraine.

Car chaque buffet avait ses invités, selon un ordre très précis de rang de noblesse ou de faveur, et avoir le droit de picorer un grain de raisin sur telle ou telle table était un signe, au choix, d'ascension sociale ou de désaveu. Et quelque part à l'intérieur du palais, sans doute sous la coupole du bâtiment de Markilla, l'empereur Char IX devait déguster les boissons de la table la plus enviée, surplombant d'un oeil méprisant la foule de guêpes enrubannées qui bruissaient autour de lui.

Dame Lauraine fut bientôt entourée. Elle présenta l'enfant comme son fils adoptif, et il eut droit à quelques regards appuyés et curieux. Dame Lauraine était très riche, et son futur héritier - car on supposait que si elle avait pris la peine d'adopter un petit garçon, ce n'était pas pour laisser sa fortune à ses lointains neveux de Vastok - serait plus tard un homme sur qui compter.

Il eut droit à des sourires des hommes, et à des pâtes de fruits des femmes, sans compter d'innombrables petites tapes affectueuses sur la tête. A chaque fois, Dame Lauraine lui jetait un coup d'oeil un peu inquiet, mais l'enfant restait impassible, et Winter ne réapparaissait pas.

L'accession à l'indépendance des Batranobans, qui venaient de racheter leur province à l'empereur, était le sujet de toutes les conversations. Dame Lauraine était justement en train de parler avec un de leurs nouveaux ambassadeurs quand l'enfant en profita pour s'éclipser.

Ni lui, ni Winter n'avaient de noirs desseins. L'enfant voulait admirer les lumières et cherchait de nouvelles pâtisseries, et Winter, qui avait du palais les souvenirs d'une autre époque, voulait voir quels changements les Derigions y avaient apporté.

Ils se glissèrent dans des escaliers sombres, passèrent près de salles lumineuses d'où sortaient par bouffées des rires et de la musique, et entrèrent dans la grande salle surplombée par la coupole. Elle était déserte, et la flamme qui éclairait le dôme de verre brillait comme un appel.

Winter et l'enfant restèrent là, quelques minutes, à observer sans rien dire. L'enfant avait les larmes aux yeux, simplement parce que le spectacle était si beau, et qu'il se rendait compte qu'il avait vécu ces derniers temps les plus heureux mois de sa vie.

Winter se souvenait de cette salle, et raconter comment elle l'avait vue alors que les elfes y observaient encore les étoiles serait le sujet d'un autre conte, et aussi étrange. Car les elfes dévoraient le fluide magique des armes et rares sont-elles, les Armes-Dieux qui ont pu entrer dans Pôle du temps de sa première splendeur. Ses souvenirs étaient à la fois doux et amers, et elle laissa revenir à la surface des images depuis longtemps oubliées.

Ils redescendirent les escaliers, lentement. L'enfant était en proie à une étrange mélancolie, venait-elle de lui ou de l'arme, il ne savait plus trop. Il se rapprocha de l'endroit où il avait laissé Dame Lauraine, dans les jardins, mais elle n'y était plus. Une des dames qui lui avait donné une pâte de fruit lui fit un petit signe amical.

"Elle vous cherche !" dit-elle, agrémentant sa phrase d'un petit rire de gorge inattendu.

L'enfant se dirigea dans la direction vaguement esquissé par la dame au rire de pie. Il entra dans le palais par une autre porte, et entendit du bruit. Il tourna un coude du couloir, et se retrouva dans une grande salle recouverte de matelas de soie. Une quinzaine de jeunes nobles, la plupart nus s'y trouvaient. Certains honoraient des esclaves, mâles ou femelles.

Quelques musiciens sortaient des bruits peu convaincants de leurs instruments, plus intéressés par l'activité à laquelle se livrait un très beau jeune homme aux yeux noirs, et qui consistait à arracher lentement, avec l'aide d'une fourchette, un oeil à une fille d'environ quatorze ans, à genoux devant lui.

La jeune fille, qui portait un collier et une chaîne en fer, était entravée de manière à ne pas pouvoir bouger et portait une sorte de mors qui l'empêchait d'émettre des sons trop aigus. Un invité était en train de lui mordre le sein jusqu'au sang, visiblement très excité par les soubresauts et les gémissements de la jeune esclave.

L'enfant ne réagit pas, et regarda si, dans l'assistance, ne se trouvait pas Dame Lauraine. Ce n'était pas le cas, et il s'apprêtait à sortir quand un des jeunes gens l'attrapa par le bras.

"Monseigneur ! dit-il. Regardez ce tendre morceau !"

Le très beau jeune homme aux yeux noirs arrêta un instant de travailler. "Passez le moi, dit-il. Je vais voir ce que donnerait cette fille avec des yeux bleus."

L'enfant fut emporté au centre de la salle. Si un des buveurs avait regardé son visage, il y aurait vu - chose étrange - l'ombre d'un sourire amusé. Il se retrouva devant le jeune homme que les autres avaient appelé monseigneur.

Celui-ci approcha sa fourchette du visage de l'enfant. Il ne s'aperçut pas, lui non plus, que tous les muscles du petit garçon se bandaient comme s'il allait bondir.

Dame Lauraine hurla.

Elle était devant la porte, avec l'ambassadeur Batranoban qui avait visiblement conscience d'être tombé dans un guêpier. "C'est le fils de l'Empereur, Madame, chuchota-t-il. Il faudrait mieux..."

Il n'eut pas le temps de finir, car tout s'enchaîna soudain très vite. Un gros convive aviné saisit Dame Lauraine par la taille et la renversa. Elle tomba par terre, et l'homme allait commencer à lui arracher ses vêtements quand il s'aperçut du sang sur l'angle du socle de la colonne où elle était tombée.

"Merde..." jura-t-il... "J'lai clamsée..."

"Monseigneur" éclata de rire. Le Batranoban s'était prudemment éclipsé. Tout cela n'avait duré que quelques secondes.

Soudain, l'acide gicla en une gerbe verdâtre et Monseigneur se mit à hurler, les mains sur son visage qui se liquéfiait sous se doigts. Sa tête éclata et se répandit sur les musiciens, pendant que l'enfant, les yeux écarquillés, la bouche ouverte, tranchait dans les membres de ses deux voisins. Les hurlements eurent une seconde de retard par rapport à l'action.

Le temps que l'instrument de l'un des musiciens touche terre, quatre cadavres déchiquetés jonchaient les dalles. Il y eut une ruée vers la porte. Des lèvres de l'enfant jaillissait une bave ensanglantée. Il trancha deux des alcooliques qui s'étaient relevés, et se précipita vers le gros qui avait fait tomber Dame Lauraine.

L'épée lui enfonça les poumons, les côtes et le coeur. Un grand homme brun, arrivant du fond de la salle, fonça vers l'enfant, sa hache d'où crépitaient des étincelles pourpres prête à frapper. L'acide le détruisit sur place avant qu'il n'ait pu faire trois mètres. Il tua encore dix personnes avant que d'autres porteurs d'armes n'arrivent.

Il laissa leurs cadavres sur le sol, et il n'avait encore reçu aucune blessure. Il sortit de la pièce, et commença à remonter les escaliers. Les archers se mirent en position. Il en tua encore et encore, avançant à chaque fois d'une dizaine de marches. Un, puis deux carreaux d'arbalètes se fichèrent dans son ventre. Il tua un fou pourvu d'une énorme morningstar, et grimpa encore d'un étage, vers la flamme, vers la coupole.

Les arbalétriers se remirent à tirer. Quelque part, quelqu'un eut un rire hystérique. Il s'écroula, alors que la flamme n'était plus qu'à quelques mètres.

L'Age d'Or

Lyssie se réveilla en sursaut, et sut. Le rêve était clair : elle était enceinte.

Elle se mit à trembler, et n'osa pas se rapprocher de Myl, endormie de l'autre côté du lit. Quand Myl saurait, elle refuserait de l'embrasser, de la toucher même.

Et elle le saurait... ils le sauraient tous. La naissance d'un enfant était devenue une chose si rare qu'elle créerait l'événement, c'était le moins qu'on puisse dire.

Ayas soit béni... ce n'était pas vraiment ce qu'elle voulait. Ce n'était pas ce qu'elle voulait du tout. Elle voulait juste qu'on la laisse tranquille, qu'on la laisse travailler. Elle n'aimait pas se mêler de politique, n'était pour aucun parti... n'avait pas d'opinion, ni en faveur des éternalistes, ni en faveur des fatalistes...

Et pourtant, la naissance de cet enfant, tout en révoltant les sentiments de tous, serait considérée aussitôt comme un acte politique... Oh, il lui semblait déjà les entendre !

Plus on devient vieux, plus on devient sage, disait un dicton nain. Eh bien, ce dicton prouvait encore, s'il en était besoin, que les nains et les elfes n'avaient pas grand chose en commun.

A Pôle, plus les elfes devenaient vieux - et les dernières découvertes dans l'art du fluide leur assurait une vie, au moins en théorie, illimitée - plus il semblait à Lyssie qu'ils devenaient compliqués, et qu'ils se perdaient dans des considérations philosphiques oiseuses.

Et la mode, depuis quelques décades, était à la philosophie de l'avenir. La question, sur laquelle chaque parti brodait indéfinement, était la suivante : Qu'est-ce que les elfes devaient faire de la vie éternelle qui leur était offerte ?

Ils étaient 6000 sur le continent. Ils n'étaient pas les maîtres de Tanæphis. Ils n'étaient les maîtres de personne, et même pas de leur propre peuple, car ils n'avaient pas réellement de système de gouvernement. Il y avait les nains au Nord, il y avait les orks à l'est et à l'ouest, et bien sûr, il y avait des humains partout. Ils avaient leurs petits territoires, leurs petites guerres... dans lesquelles les elfes se gardaient bien d'intervenir.

Les elfes n'étaient pas les maîtres, non. Ils étaient juste au dessus, tellement au dessus de la mêlée. A part les orks, qui attaquaient parfois des convois isolés, personne n'osait lever un doigt sur "puissants magiciens de la cité maudite". Même les Armes-Dieux, à leur contact, devenaient inopérantes.

Oui, les elfes fascinaient et faisaient peur à la fois. Ils étaient commerçants, artistes, philosophes et scientifiques. Ils avaient fait construire des routes, conduisaient des chariots étranges, tirés par des chevaux à nuls autres pareil.

Ils échangeaient des tissus, des objets, des meubles, des outils et des armes, contre des matières premières - nourriture et alcool, et les rares, si rares épices que les humains n'avaient pas encore appris à cultiver. Ils n'étaient pas tous installés à Pôle, loin de là : ils avaient des comptoirs dans les cités humaines, particulièrement à l'ouest et au nord.

Mais la cité restait quand-même leur centre et leur symbole. Les humains murmuraient au fond de leur foyer, des légendes sur les étranges moeurs qui s'y pratiquaient...

Lyssie soupira. C'était cela, le fond du problème. Certains de ses amis, les meilleurs médecins de la ville, disaient que c'était parce que le temps s'était réchauffé, et que le métabolisme des elfes, pour des raisons inconnues, était encore en train d'évoluer. De moins en moins de testostérone, et donc de moins en moins envie de se reproduire. Cela n'expliquait pas, cependant, le renversement complet des habitudes sexuelles qui s'était lentement mais sûrement établi à Pôle depuis trois cent ans.

Homosexualité était le terme, volé aux humains, car les elfes ne donnèrent d'abord pas de nom à ce qu'il leur sembla être une évolution naturelle. *Evolution* fut d'ailleurs le terme qu'ils finirent par retenir. *Evolution* du plaisir et de l'amour vers les partenaires les plus adaptés, ceux de son propre sexe.

Lyssie sentit soudain sa gorge se serrer. Car c'était cela qu'elle avait trahi...

Evolution. Rien n'était plus beau, rien n'était plus tendre, rien n'était plus profond que l'amour qu'elle avait éprouvé, d'abord pour sa soeur ainée, puis pour Aghar, une femme plus âgée, sociologue, qui avait été son initiatrice, et enfin pour Myl, l'autre moitié d'elle-même, sa compagne pour la vie. Et pourtant, elle avait eu cette pulsion étrange, d'aller voir... de l'autre côté.

C'était, d'une certaine manière, l'instruction qui était responsable de son écart.

La culture, les habitudes, la philosophie avaient en effet évolué avec les moeurs, et si rien n'était interdit, l'idée de "faire ça" avec quelqu'un du sexe opposé était devenue vaguement répugnante, un peu taboue, comme

si l'hétérosexualité et la reproduction étaient des nécessités de temps plus barbares où il fallait bien en passer par là pour survivre... *L'évolution*, au contraire, était la marque d'une civilisation plus raffinée.

Mais la fréquentation d'Aghar avait forcé Lyssie à voir plus loin. La sociologue pensait que cette philosophie était artificielle, et finalement dangereuse.

"Il ne s'agit pas d'une évolution, mais d'un choix, avait-elle dit. Rien dans notre corps n'a changé. En fait, notre société a inconsciemment choisi cette manière d'aimer pour s'adapter à notre toute nouvelle immortalité. Car si nous avions continué à avoir des enfants, nous aurions bientôt été submergés. Bien sûr, la baisse de testostérone a contribué à la chose..."

Elle avait caressé la joue de Lyssie avec désir et tendresse.

"Comme tous les autres, je trouve que c'est un progrès... dit-elle. Mais ce qui m'inquiète, c'est que nous sommes en train d'en faire une question de morale. Bientôt, si nos orateurs continuent à déblatérer, nous allons nous mettre à croire que faire l'amour entre mâle et femelle, c'est trahir l'éthique de Pôle...

L'intolérance est toujours néfaste pour une civilisation, donc cette manière de penser ne me plait pas. Et puis, il faudra bien que nous nous remettions à avoir des enfants un jour ou l'autre. Parce que même si nous vivons très longtemps, nous ne sommes en rien invulnérables. Et nous finirons tous par mourir un jour, d'accident ou de maladie. Il faudra alors renouveller les générations. J'espère que nous ne serons pas trop dégoutés de la "chose", sinon il y aura un problème !"

Lyssie avait beaucoup ri... et tout oublié, car quelques mois plus tard elle avait rencontré Myl, et le problème de la sexualité inter-sexes lui était complètement sorti de la tête.

Et puis, il y avait son travail. Elle était astronome, et travaillait sous les coupoles avec une petite équipe d'autres scientifiques.

Jy, un tout jeune elfe, très prometteur, cherchait depuis longtemps le moyen de contrôler le fluide contenu dans les coupoles pour créer un effet de loupe afin de mieux observer les étoiles les plus lointaines.

Un soir, il avait réussi, au delà de toutes ses espérances.

Soudain, les étoiles avaient jailli devant leurs yeux, plus proches qu'elles ne l'avaient jamais été. En quelques secondes, Lyssie et Jy, surexcités, avaient découvert plus d'un millier d'étoiles nouvelles.

Il suffisait de changer d'angle d'observation, et l'univers se révélait à leurs yeux, immense, inexploré. Elle s'était mise à pleurer et Jy l'avait prise dans ses bras, et embrassée fraternellement.

Pendant un an, Jy et Lyssie avaient passé tout leur temps libre à répertorier les nouvelles étoiles, à dessiner des orbites, à calculer des trajectoires. Les découvertes avaient été fascinantes. Et puis, un soir, c'était arrivé.

Elle était dans la chambre de Jy où ils travaillaient. Et soudain, elle l'avait embrassé sur la bouche. Comme ça, sans réfléchir. Une sensation très étrange. Jy la fixait du regard, et elle crut d'abord l'avoir atrocement choqué.

Elle se levait pour partir, blanche de honte, quand il l'avait attrapée par les épaules et plaquée, presque violemment, sur le lit. Il lui avait arraché sa robe avec fébrilité - elle ne s'était d'ailleurs en rien défendue - et... comment décrire cette expérience ?

Etrange, à la fois amère et douce, brutale et chaleureuse. La sensation d'être ravalée au niveau d'un animal taraudait Lyssie - malgré tout ce qu'Aghar lui avait dit, le poids de son éducation lui pesait brutalement sur les épaules - et Jy n'était visiblement pas trop à son aise non plus.

Pourtant... pourtant, elle savait qu'il avait été bouleversé, comme elle.

Elle s'était ensuite enfuie et n'en avait parlé à personne. Cela faisait maintenant trois mois, et Jy et elle ne s'étaient plus jamais adressés la parole.

Et maintenant, il y avait un enfant qui bougeait dans son ventre.

Pour quelques heures de plaisir, elle allait tout perdre. L'amour de Myr, qui ne supporterait pas d'avoir été trahie, la considération de ses collègues, qui ne diraient rien mais seraient secrètement dégoûtés.

Elle qui était timide et réservée, elle serait montrée du doigt, aspirée par le tourbillon des "penseurs" qui utiliserait son acte comme argument, dans un sens ou dans un autre...

Et l'accouchement... Elle ne voulait même pas y penser. Ils trouveraient ça tellement bestial, et elle-même, il y a encore quelques mois, n'imaginait pas comment une femme pouvait se soumettre à une telle dégradation...

Elle soupira. Il y avait un temps où la naissance d'un enfant était une joie. Combien d'éternités auparavant ?

"Nous sommes immortels, pensa-t-elle, mais nous créons notre propre stérilité, notre propre mort. Ayas me pardonne, peut-être sommes-nous vraiment maudits."

C'était l'âge d'or...

Comment jouer au moment de l'apogée de l'empire Derigion ?

Deuxième partie : Pôle
Idées de scénarios

452-659 Après Neinnes, suite...

Pourquoi se contenter, dans la description de l'époque de l'apogée de l'empire, de Pôle et de l'Est ? Parce que les Piorads, les Thunks, les Sekekers, les Gadhars et les Batranobans ne sont pas, 450 ans auparavant, vraiment différents de ce qu'ils sont aujourd'hui (1031 Ap Neinnes). Seules Pôle et Nerolazarevskaya sont réellement différentes. Et n'oublions pas que c'est dans ces deux villes que se sont noués les fils du destin...

Pôle

Vous avez, rien que sur cette ville, une extension de 126 pages à votre disposition (Les joyaux de Pôle), aussi n'allons nous surtout pas la décrire à nouveau, en tous cas pas d'un point de vue architectural. Car quelles sont les différences entre la Pôle de l'apogée et la Pôle que vous connaissez 450 ans plus tard ? Essentiellement une différence économique : Pôle en 452 est riche; et une différence d'ambiance : Pôle en 452 est en paix, et règne sur le monde. Vous pouvez parfaitement faire jouer tous les scénarios que vous désirez, en 452, en vous appuyant sur l'extension que vous possédez. Il vous suffit pour cela, en feuilletant les quartiers, de faire mentalement quelques ajustements.

Le gouvernement

Pôle à son apogée a un empereur, un vrai, qui tient toutes les rênes du pouvoir. Cela est essentiel, car toutes les intrigues de Pôle (et donc vos scénarios) tourneront donc toujours autour de l'empereur, de ses choix, de ses volontés, de ses conseillers, de ses maîtresses, de ses héritiers, des groupes de pressions qui essayeront de l'influencer, etc... Les joueurs engagés pour tuer ou enlever quelqu'un peuvent ainsi, sans le savoir, se voir embarqués dans une histoire politique des plus complexes qu'il leur faudra ensuite résoudre. Pour ce genre de scénario, jouez les invitations à la cour, le dépaysement, la complication des intrigues et la diplomatie... Pour l'inspiration, lisez du Dumas ou n'importe quel roman mettant en scène la cour de Louis XIV, ajoutez-y beaucoup de sang et beaucoup de sexe...

Première possibilité : la haute stratégie internationale

Un exemple ? L'homme que les joueurs ont été engagés pour enlever était un important diplomate Batranoban, et les nobles Batranobans prennent ce prétexte pour se révolter et exiger l'indépendance. Les joueurs sont engagés - par le parti opposé - pour rétablir la situation en fabriquant des fausses preuves accusant, justement, l'un des nobles Batranobans de l'enlèvement afin de réduire le problème à une rivalité interne et couper l'herbe sous le pied à la rébellion.

Mais les joueurs s'aperçoivent qu'il s'agit vraiment d'un coup monté... par un troisième parti, peut-être une société secrète d'armes, qui veut que la révolte ait lieu. La diplomatie entre humains se double alors de diplomatie entre les armes... Pour trouver des intrigues de cour ayant rapport avec la situation internationale de Tanæphis, piocher dans Facettes, ou encore Forteresse Tanæphis, dans cette extension.

Seconde Possibilité : L'héritage du pouvoir

Il y a plusieurs manières de devenir empereur. On peut hériter de la charge, ou se faire élire par le conseil des nobles si l'empereur n'a pas d'héritier direct (ou se fait déchoir de son titre).

Plusieurs lignes de scénarios sont alors possibles :

• Les joueurs sont engagés par un cousin de l'empereur (ce qui permet, en cas de réussite, que l'empereur reste de la même lignée pour ne pas bouleverser la chronologie mise au point dans la boite de base) pour assassiner l'héritier du trône. La tâche est déjà difficile, mais en plus, il faut :
- Faire retomber l'accusation sur un autre prétendant
- S'arranger pour que l'employeur soit élu par le conseil des nobles, ou en offrant des pots de vins, ou en assassinant les récalcitrants... Ouf !

• Les joueurs sont engagés par l'empereur pour assurer la sécurité de son héritier pendant un voyage, des études, etc. a l'envers, et de quoi leur donner des cheveux blancs...

• Les joueurs sont engagés pour faire déchoir l'empereur. La solution la plus simple : faire croire qu'il est porteur d'arme.

Troisième Possibilité : Le commerce

Pôle est le centre de toutes les routes commerciales de l'empire. Les guildes sont alors extrêmement puissantes. Elle prennent de lourdes cotisations... Des petits commerçants essayent de faire leur travail en fraude, ce qui peut-être puni de mort. Un truc tout simple : se faire engager par un vieil homme pour l'aider à monter un réseau de proxénétisme au marché noir, sans passer par la Guilde des Courtisans, peut être passionnant. Il faut repérer les filles, les convaincre, les tester, éviter les espions et les patrouilles de la guilde, chercher des clients, vendre les plus belles femelles au harem des nobles... Partir à la recherche de la perle rare pour un excentrique bien payeur : "Je veux une Piorad, très belle, guerrière et fille de chef, originaire de Macmurdo."
Et ainsi à l'infini...



L'apogée

Historique

La civilisation elfe aura duré en tout et pour tout, environ 2500 ans, de l'an 4500 à l'an 7000 du calendrier de Raz.

Les premiers siècles furent des temps fertiles en événements, car les elfes se mêlèrent aux civilisations humaines et connurent bien des déboires (cf nouvelle *L'âge d'argent*). Mais l'époque qui nous intéresse est celle où la civilisation elfe se détacha vraiment de son équivalente humaine, c'est à dire les années qui suivirent la fondation de Pôle (5000 - 7000) environ.

La construction de Pôle

Le contrat

Quand Ayas (4940-5005, héros elfe et fondateur de Pôle) et le peuple elfe arrivèrent au pôle du Fluide magique de Tanæphis, ils surent qu'ils avaient là l'emplacement rêvé pour construire leur cité. Oui, mais après ? En effet les elfes n'avaient rien de bâtisseurs, ne connaissaient pas grand chose en architecture et encore moins sur les techniques de construction.

Ils avaient le contrôle du Fluide (Voir Aide de Jeu sur "La magie elfe")... mais ce contrôle était bien loin de les rendre tous puissants. Que faire ? Ayas prit finalement une décision qui, bien qu'impopulaire - il en avait l'habitude- était la bonne : celle de faire appel aux nains.

Entre les nains et les elfes, les relations avaient toujours été paradoxales, et tenaient à la fois de la haine et de la fascination. Ayas envoya un de ses fils (loyal à sa cause) au Nord pour proposer un marché, et après plus de dix ans de palabres et d'allées venues, un contrat fut conclu. Les nains allaient construire Pôle... en échange un, de conditions de travail décentes (et vous allez voir que ce n'était pas si simple) et deux, de... la magie.

Les nains n'absorbant pas le Fluide comme le faisaient les elfes, Ayas leur promit de leur donner des objets magiques assez puissants pour qu'ils soient largement payés de leurs efforts.

Ainsi, le contrat fut signé.

Le chantier

Si les nains avaient des doutes sur la puissance magique des elfes, la première action de ceux-ci fut assez impressionante pour les leur ôter. Ayas voulait en effet une forteresse... Or le futur emplacement de Pôle était au beau milieu d'une plaine désespérément plate. Les elfes rassemblèrent alors toutes leurs volontés, et grâce au pouvoir du Fluide, réussirent à soulever le sol et à créer une colline haute de plus de 500 mètres.

Les nains se mirent alors au travail. Et quand nous parlions de conditions de travail... eh bien sachez que si les nains vivaient dans des cavernes, ce n'était pas par hasard. Ces derniers étaient en effet agoraphobes et ne supportaient pas de travailler trop longtemps en plein air. Il commencèrent donc par... creuser des tunnels, afin d'extraire des roches pour la construction des bâtiments (pour la magie de ces roches, cf l'aide de jeu *Les objets magiques elfes ou "La grande illusion"*).

Avec ces roches, et sur des plans élaborés en étroite collaboration avec les elfes, ils construirent, protégés par de grandes tentes et passant toutes leurs nuits en sécurité dans les tunnels, les bâtiments principaux de ce qui allait plus tard être appelé le palais.

Le palais... n'en était pas un. Ayas et les plus grands "magiciens" de son peuple désiraient en effet que le bâtiment qui serait au point exact du pôle du Fluide puisse être, par sa construction, un capteur de Fluide.

Pour cela, ils élaborèrent un système de coupoles de verres, véritables antennes conçues pour, lentement mais sûrement, "boire" le Fluide et le stocker.

Ainsi, plus qu'un lieu d'habitation, le "palais" est plutôt une sorte d'immense laboratoire, coeur de la magie de Tanæphis. Installés sous un angle spécial sous les coupoles, les elfes se trouvaient baignés dans une densité de Fluide inégalée sur tout le continent. C'était là le lieu des expériences, et plus tard, pendant l'âge d'or, des miracles...

Les nains, eux, avaient besoin d'un endroit où se protéger pendant les constructions. Ils s'occupèrent donc du "look" extérieur du bâtiment, que les elfes leur abandonnèrent bien volontiers à partir du moment où ils avaient leur système de coupoles. Les nains construirent donc leur conception d'un bâtiment protecteur, une masse sombre et compliquée, aux murs épais et presque sans fenêtres.

Le palais et les premiers tunnels/carrières en place, les nains commencèrent à élaborer, toujours en collaboration avec Ayas et les autres, le sous-sol de la future cité (d'après les nains essentiel à toute ville digne de ce nom). C'est alors que naquit dans la tête d'Ayas une idée démesurée, mégalomane.

Pôle était toute proche du fleuve Wilkes, qui reliait donc la ville à tout l'ouest du continent. Ayas était dans l'âme un chef de guerre, et pour lui, une civilisation elfe puissante passerait aussi par une occupation militaire. Les elfes étaient des bons navigateurs, et surtout, avaient dans ce domaine un immense avantage sur les humains : ils n'avaient pas d'Armes-Dieux.

Un avantage ? Mais oui... Les Armes-Dieux, déjà à cette époque, détestaient l'eau et poussaient les humains à s'en éloigner. Les fleuves et les mers étaient donc ouverts aux elfes... qui, s'ils s'en servaient comme voie d'attaque, auraient instantanément la supériorité navale.

Ayas demanda donc aux nains de construire un canal qui relierait Pôle au fleuve Roxxeane. Les nains, d'abord, refusèrent. La construction de la ville et des tunnels allait au moins leur prendre dix ans. Creuser un canal et des écluses demanderait d'abord une main d'oeuvre de centaines d'esclaves (qu'Ayas se dit prêt à leur fournir) et, au bas mot, au moins dix ans de travail suplémentaire. Donc, c'était non.

Ayas fit alors ce qu'il appelait de la diplomatie : il leur dit que un, s'ils refusaient, il annulait le contrat entier et ne leur "payait" pas le travail déjà effectué, et que deux, il serait alors énervé et que quand il était énervé il pouvait se laisser aller à des impulsions violentes et déraisonnables, comme par exemple faire massacrer sur place une centaines de nains architectes qui se seraient dangereusement éloignés de leurs cavernes natales.

Les nains acceptèrent.

La double trahison

C'est sans doute à partir de là que les nains décidèrent de doubler leurs employeurs. Ok, ils allaient lui faire, sa ville, son canal, etc... Mais c'était vraiment trop bête de gâcher un si bel ouvrage pour que des elfes y habitent.

Comment les nains pourraient-ils jamais reprendre Pôle ? En éliminant les elfes, bien sûr. Mais cela était plus facile à dire qu'à faire. A cause du Fluide, une guerre frontale était inenvisageable. Par contre, une attaque surprise...

Mais pas maintenant, les nains ne se sentaient pas assez forts. Plus tard, peut-être même quelques générations plus tard. Et ce serait facile, alors. Car rien n'est plus dangereux que de laisser la construction de sa forteresse à ses ennemis...

Nous ne décrirons pas en détail la construction de Pôle. Après tout, une extension entière lui est consacrée, cela suffit !

Mais sachez que, les quarante années qui suivirent - car la construction dura quarante ans, des centaines d'esclaves humains récupérés dans des raids y périrent et Ayas ne vit jamais sa cité construite - les nains s'employèrent à construire deux villes : celle que désiraient les elfes et une autre, composée de passages et de mécanismes secrets, dont les elfes ne connaissaient même pas l'existence.

Un réseau parallèle qui leur permettrait, quand ils le désireraient, d'entrer dans Pôle sans coup férir.

Quand les nains eurent fini leur travail, ils demandèrent leur paiement aux elfes. Sedwhen, le petit-fils d'Ayas qui avait repris sa fonction, le fit royalement.

Les Nains repartirent avec des coffres de magnifiques joyaux finement ciselés et bourrés de Fluide, des charettes d'une roche lumineuse magnifique, "magique et indestructible" comme disaient les elfes, et surtout trois elfes sages qui allaient rester une dizaine d'années là bas pour leur apprendre quelques techniques de base de contrôle du Fluide.

Les nains s'attendaient à une trahison... mais tout se passa bien, du moins en apparence. Les trois elfes, une fois installés dans les cavernes, apprirent à une dizaine de chefs nains comment faire sortir, par des coups donnés en suivant un rythme très spécial, le Fluide des joyaux ciselés, en une vague d'énergie extrêmement puissante.

Cette énergie, les nains ne pouvaient pas apprendre à la contrôler et à "faire" réellement de la magie. Ils pouvaient par contre l'utiliser comme puissance destructrice, contre des ennemis bien sûr, mais surtout comme outil pour faire sauter des parois, mettre à jour des sources, détruire des roches normalement indestructibles.... De quoi se construire un royaume souterrain mirifique.

Une fois leur enseignement dispensé, les elfes partirent, ayant disposé un peu partout dans les cavernes les jolies roches lumineuses qu'ils avaient amené en plus des joyaux. Ils racontèrent, en employant des mots les plus compliqués possibles, qu'il fallait absolument laisser les roches au coeur des habitations, car elles irradiaient une sorte de Fluide protecteur qui protégeait contre les ennemis...

Heureusement que les nains n'y connaissaient rien en magie, sinon ils se seraient bien rendus compte que tout cela ne voulait rien dire.

Le destin des nains

La guerre avortée

Les jolies pierres qui brillaient dans la nuit n'étaient autre que du radium.

La magie des elfes leur permettait de transmuter des éléments, et Ayas lui même avait concocté avant sa mort ce délicieux petit cadeau d'adieu empoisonné.

Le radium, comme son nom l'indique, est hautement radioactif, et les elfes savaient parfaitement quels dégats leur présent allait commettre. Ils avaient cependant sous estimés la résistance physique des nains, qui ne furent pas attaqués tout de suite par "le mal".

Inconscients que leur cavernes s'étaient transformés en foyer de mort, ceux-ci continuèrent tranquillement à préparer la guerre qu'ils avaient prévu.

Aussi fous à leur manière qu'Ayas l'avait été, les nains se lancèrent alors dans la plus grande entreprise de travaux qu'ait connue Tanæphis depuis le début de ce cycle de Raz. Il s'agissait, tout simplement, d'un immense tunnel rectiligne double reliant leur principal réseau de caverne, entre les deux montagnes jumelles, à la capitale Elfe, Pôle. La tâche était colossale : tracer une ligne droite parfaite sur plus de 150 polacs, relevait du délire. Mais les nains étaient du genre têtus.

A l'intérieur du tunnel, ils montèrent pierre par pierre deux gigantesques vis sans fin inversées. Ces vis étaient actionnées par une cascade dans les montagne jumelle et les nains étaient de tels architectes que la simple force de cette cascade suffisait à faire tourner des tiges de plusieurs dizaines de polacs de long. Sur ces vis sans fin, des navettes pouvaient être posées, comme une crémaillère, liées également au tunnel par un guide de façon que la rotation de la vis se transformait en mouvement de translation pour la navette.

Une des vis conduisait de Pôle aux montagne et l'autre conduisait des montagnes à Pôle. Tout simplement *la* plus ambitieuse construction architecturale de ce cycle.

La construction dura 20 ans, et ne pouvait malheureusement pas s'effectuer sans que les elfes s'en aperçoivent. Ces derniers, en effet, ne restaient pas parqués dans Pôle. Ils allaient sur les routes, exploraient le continent, commerçaient, exerçaient leur magie, et auraient remarqué, si les nains leur avaient cachés, au moins les travaux en surface... Des sorties régulières étaient en effet nécessaires, ne serait-ce que pour des raisons d'aération.

Les nains dirent donc la vérité, ou presque : la vis était faite pour relier Pôle au royaumes nains... pour faciliter le "service après-vente", ajoutèrent-ils.

"Nous sommes toujours aussi agoraphobes, aussi préférons nous faire le voyage à l'air le moins souvent possible. Les canaux, les tunnels et les écluses ont besoin d'une maintenance régulière, affirmèrent-ils... sans compter que certains travaux n'ont pas été tout à fait terminés. Nous aurons quelques constructions à améliorer deci delà..."

Les elfes - étant persuadés, à raison d'ailleurs, qu'avec le radium ils avaient déjà introduit chez l'ennemi l'arme suprême - ne se posèrent pas trop de questions et crurent les nains.

Ces derniers se servirent donc régulièrement de la vis pour amener du matériel et continuèrent donc, sous prétexte de maintenance, de préparer leur éventuelle entrée dans Pôle.

En quoi consistaient ces préparations ?

- Les entrées secrètes

Le sous-sol de Pôle est un vrai gruyère (Voir l'extension "Pôle" pour tous les détails).

80% des tunnels, égouts et canaux construits par les nains l'avaient été au vu et au su de leurs employeurs... mais il restait 20% de passages réellement secrets, aux ouvertures parfaitement dissimulées dans les replis de la roche, ouvrables grâce à des mécanismes intérieurs compliqués de ressorts, de poulies et de contrepoids. Ces 20% de passages inconnus ne figurent sur aucune carte - et pour cause, car ce sont les nains qui avaient fournis les cartes aux elfes.

Certains de ces passages sont juste des raccourcis, d'autres forment des abris où les nains avaient stocké armes et nourriture (une nourriture aujourd'hui pourrie depuis quelques millénaires) afin de créer de véritables camps retranchés... et les plus importants donnent directement dans le sous-sol du palais et des principales maisons elfes. Ils devaient servir à une attaque surprise.

Ces tunnels secrets, bien qu'il y en ait quelques uns d'éboulés, existent pour la plupart toujours et leurs mécanismes d'ouverture, bien qu'oubliés, sont toujours opérationnels.

Et la double spirale ? Elle n'était pas secrète, mais elle faisait bien sûr partie du plan d'attaque des nains. C'est par l'hélice qu'ils amenèrent, au fil des années, des armes et de la nourriture pour les cacher dans les cavernes-refuges au coeur de la colline, refuges qui, ils l'espéraient, seraient les QG de la future opération militaire.

Aujourd'hui, l'existence de cette double spirale est totalement oubliée. La "gare" de Pôle, située à plus de cinq cent cinquante mètres sous le palais est à moitié écroulée, et les tunnels qui y mènent sont éboulés (sauf pour un scénario, bien entendu...). Une des spirales, celle dans le sens Pôle/Nord, est hors d'usage. L'autre est arrêtée, mais il suffirait de trouver la "gare" du Nord (on ne rit pas) pour réparer le mécanisme qui la liait à la cascade, et ainsi la faire repartir.

Cette gare du "Nord" est en bon état, mais, comme les autres cavernes des nains auxquelles elle est d'ailleurs reliée, nul ne ne connait son entrée...

Il y a d'autres sorties à ces hélices : très exactement dix, réparties entre Pôle et les Montagnes Jumelles. Une sortie est aussi une entrée, nous sommes d'accord... Se sont-elles écroulées ? Ou peut-être sont elles extrêmement bien cachées ?

Réponse dans les scénarios, les vôtres et les nôtres...



Cavernes naines

- Le système d'auto-destruction :

La plupart des tunnels, le canal et les écluses ont été truffés de mécanismes permettant, à volonté, leur écroulement total ou partiel.

Systèmes de ressorts, de contrepoids, ou mieux encore, des petits golems de pierre mécaniques, semi-intelligents, mis dans une cuve et "programmés" pour sortir de la cuve et aller détruire un point névralgique des canaux (pour plus de détails sur ces golems, voir "Souvenirs de Guerre" p 75)... une dizaine de nains, actionnant des mécanismes à des endroits stratégiques, auraient suffi à faire écrouler la plus grande partie de Pôle.

Le plan était le suivant : une fois dans la place grâce à la vis et aux tunnels secrets, les nains faisaient irruption dans le palais et les maisons des nobles et tuaient tout ce qu'ils pouvaient. Le premier moment de surprise passé, il y avait, hélas, toutes les chances pour que les guerriers elfes reprennent leurs esprits et réagissent.

Les nains s'enfuyaient alors dans les tunnels, qu'ils connaissaient par coeur, et attiraient les guerriers dans ce labyrinthe mortel. Eux mêmes une fois en sécurité, ils faisaient écrouler les tunnels sur les guerriers...

Et le plus grand magicien du monde ne résiste pas à cent tonnes de cailloux sur qui s'écroulent sur son dos, pensaient-ils en se frottant le dos dans leurs cavernes du Nord.

Civilisation perdue

Ils avaient tort : les elfes auraient résisté. Leur contrôle du Fluide était devenu tellement puissant qu'ils auraient, tout simplement, transmuté les pierres en eau.

Mais de toute façon, les nains ne devaient pas vivre assez longtemps pour savoir que leur plan était voué à l'échec. Génération après génération, le radium faisait son effet.

Peu à peu, les maladies inexpliquées augmentèrent. Les nains commencèrent à souffrir de mal de tête, de vomissements. Ils perdirent leurs barbes, leurs cheveux. La moyenne de vie baissa. Et surtout, les naissances se rarifièrent.

Les nains devenaient stériles.

Deux cent ans plus tard (5250 du calendrier de Raz), il ne restait que queques dizaines de nains stériles dans des cavernes vides pleines de tunnels, de mécanismes, des quelques très rares joyaux imbibés de Fluide qui n'avaient pas été utilisés... et de radium. Ils finirent par s'éteindre, et ce fut la fin.

Sous Pôle demeuraient les vestiges mystérieux et inutilisés d'une guerre qui n'eut jamais lieu...

L'Age d'Or

Les elfes, eux, vivaient l'âge d'or.

Le système économique et politique

L'évolution éthique et philosophique des elfes avait heureusement suivi leur évolution dans les arts de la magie. Même si les descendants d'Ayas avait gardé des "positions" importantes dans la cité, les elfes n'avaient plus de chef militaire, et n'en avaient d'ailleurs plus besoin.

Attention : tous les elfes n'étaient pas magiciens. Tous absorbaient le Fluide, ce qui n'est pas la même chose. Un elfe "normal" savait un petit peu manipuler l'énergie (faire la lumière, créer une décharge d'énergie de moyenne importance) mais son art s'arrêtait là. Il devenait commerçant, scientifique, artiste, dillettante, voyageur... mais pas magicien.

Seuls les sages dans l'art du Fluide magique, qui avaient beaucoup étudié, devenaient de réels maîtres. Ils pouvaient alors transmuter les éléments, manipuler l'énergie... leur puissance était tellement grande, que si la source de Fluide était importante (sous les coupoles, elle était pratiquement illimitée), leurs pouvoirs paraissaient être sans bornes.

A quoi peut donc ressembler une société où certains ont une puissance magique illimitée, et où chacun a le potentiel de l'atteindre s'il fait en cet art des études assez poussées ?

Deux solutions : ou à une société hyper-violente, qui profite de sa puissance pour asservir les autres et où les luttes intestines font rage, ou à une société extrèmement cool, ou tout le monde sait que puisque tout est possible, rien n'est réellement important...

Les elfes, il le semble, avaient choisi la version cool. Pôle, protégée par les magiciens les plus puissants du continent et par un stock de Fluide apparemment inépuisable, était une forteresse imprenable.

Même en dehors de la ville, et à part quelques rares attaques d'orks, les elfes même non magiciens étaient invulnérables au pouvoirs des armes-dieux (bien qu'ils ne le soient pas à leur tranchant) et avaient, de toute manière, une telle réputation qu'ils n'étaient jamais agressés... Bref, les dangers extérieurs étaient quasi réduits à néant.

Et les besoins matériels ? Les elfes avaient toujours besoin de manger et de boire. L'eau n'était pas un problème - les nains les ayant aimablement branchés sur

l'eau courante en puisant aux sources enfouies dans la colline. Quant à la nourriture, et tout ce qu'ils voulaient obtenir, ils l'obtenaient par le commerce, en échangeant des produits manufacturés (armes, tissus, etc) qu'ils avaient créé eux même, à la main ou magiquement, ou en rendant d'éventuels petits services grâce au contrôle du Fluide.

Les elfes n'ayant d'une certaine manière rien à désirer, ils créèrent une société qui ne pouvait marcher que parce qu'ils étaient réellement, en caractères, différents des humains... une société communautaire idéale où, pour reprendre une expression qui avait fait fortune en son temps, c'était : à chacun selon ses besoins.

Pas de gouvernement, pas de système politique : à Pôle (une telle communauté ne pouvait marcher qu'en lieu clos), tout le monde faisait ce qu'il voulait et recevait en nourriture, en vêtements, etc, ce qu'il voulait. Car après tout, s'il n'y en avait plus et que des marchands humains n'étaient pas dans le coin, il suffisait de le créer...

Et les naissances étant assez rares (2,5 enfants par femme en moyenne...) il y avait de la place pour tout le monde.

Un seul problème avec cette société : l'ennui peut vite frapper. Là encore, les elfes démontrèrent leur supériorité sur les humains. Ils travaillèrent. Alors qu'ils n'y étaient pas obligés ? Mais oui ! Ils s'intéressèrent à l'art et aux sciences, et se servirent de leurs pouvoirs pour avancer à pas de géants. Rapidement, Pôle devint un centre de réflexion, de culture et de connaissance inégalé...

Un centre qui n'était pas ouvert aux humains, ni aux orks bien sûr... Car les elfes avaient beau avoir toutes les qualités que nous venons de leur accorder, ils n'en étaient pas moins très racistes.

Mais un centre qui était ouvert aux autres elfes : car beaucoup d'entre eux, qui s'ennuyaient dans l'ambiance "cité universitaire de luxe" que devenait Pôle au fur et à mesure des années, se répartirent sur tout le continent, s'installant dans les cités humaines, commerçant et se mêlant avec elles comme aux tous débuts de leur race.

Ils firent paver des routes, construisirent des bateaux, sillonnèrent le fleuve Wilkes et le fleuve Roxxeane... non militairement, comme l'avait rêvé Ayas, mais commercialement. Diffusant informations et culture, ils furent des éléments moteurs du progrès des humains.

Les arts et les sciences

Il faudrait des pages pour parler de toutes les sciences et de tous les arts déployés et étudiés à Pôle sur presque deux millénaires... Citons en vrac, pour les sciences : les mathématiques, la physique, le chimie, la médecine, la génétique, l'histoire, la géologie, l'astronomie, la sociologie, la psychologie (elfique), et bien sûr, toutes les sciences de la magie.

Attardons nous un peu plus en détail sur :

- La génétique : une génétique très avancée, et liée avec l'art de Fluide. De nombreuses expériences sur les animaux furent effectuées. Deux animaux, au moins, sont directement issus de ces laboratoires à la fois scientifiques et magiques : le Chevalume et le Pégase, dans lesquels certains voyaient les elfes réincarnés.

Créés grâce au Fluide, ces animaux ont toujours gardé un lien très spécial avec le Fluide et avec les elfes, comme il est possible de le voir dans différentes nouvelles au fur et à mesure de cette extension.

- L'astronomie : les elfes atteignirent rapidement un excellent niveau en astronomie, et avaient compris les concepts de planètes, d'étoiles, de systèmes solaires et de galaxie.

La danse de Fey et de Raz n'avait donc plus de secret pour eux, et la destruction cyclique de toutes les civilisations du continent leur était également connue.

L'immortalité et le déclin

Deux facteurs précipitèrent, vers 6500, le déclin des elfes: la chute du taux de testostérone et l'immortalité.

Le processus de l'immortalité, facile à obtenir après quelques manipulations de fluide, fut découvert vers 6420. Il fallut alors, c'était logique, ralentir sinon cesser les naissances.

La chute de la testostérone ralentit le désir sexuel, une "mode" lança l'homosexualité, aussi bien féminine que masculine... Et les choses s'installèrent pour ne plus évoluer. (Cf la nouvelle *L'âge d'Or* pour avoir une illustration de l'état d'esprit de l'époque.)

Pourtant, l'immortalité n'était pas l'invincibilité, et les elfes mourraient, de maladie, d'accident et, les derniers siècles, où les suicides se firent fréquents, de lassitude... Le besoin d'enfants devint alors criant : pour renouveller le nombre des elfes, bien sûr, mais surtout pour renouveller les idées et les habitudes.

Mais il était trop tard : la culture était sclérosée, et l'hétérosexualité, la fécondation, l'accouchement... paraissaient être des actes barbares, animaux, venus d'un autre temps. La philosophie s'en mêla : les éternalistes, par exemple, qui disaient que c'était le destin des races de s'arrêter de procréer quand elles avaient atteint la perfection... Bref, "la mode" des enfants ne revint pas.

Peu à peu, comme les nains - peut-être y avait-il là une vengeance du destin - les elfes s'éteignirent dans leur ville parfaite où personne n'osait rentrer.

On dit que dernier se suicida.

Comment jouer à l'époque des elfes ?

Scoop : vous avez le droit !

Mais attention. Vous jouez à l'époque des elfes. Vous ne jouez *pas des elfes*. Ni des orks, ni des nains...

A Bloodlust©, un des principes de base est que le porteur de l'arme que vous incarnez est forcément un humain. En effet, incarner une arme, c'est à dire un être inhumain, étranger, c'est déjà assez difficile comme cela. La présence du porteur, humain donc familier, et avec ses réflexes bien de chez nous, est là pour rassurer le joueur et lui donner des repères. Or les elfes, les nains et les orks sont presque aussi différents de nous que nous le sommes des armes. Pour les jouer correctement, il faudrait (un) que vous ayez beaucoup plus d'informations sur leur psychologie et sur leur culture que vous n'en avez dans cette extension, et (deux), que vous n'ayez pas déjà à jouer un être inhumain. C'est tout !

Quand jouer ?

A l'époque de l'apogée des elfes, c'est à dire de 5500 à 7000 du calendrier de Raz (5027-3527 Avant Néinnes), là où l'environnement est le plus intéressant.

A relire absolument, sur l'époque :
- la chronologie de la boite de base : Livret 1, page 41, carte page 77,
- des petits bouts d'information sur les elfes, les nains et les canaux de Pôle dans la campagne *Eclat de Lune* : Scénario n°1 de *Flocons de Sang*, Scénario n°1 de *l'Enclume et le Marteau*,
- dans *Pôle*, toutes les informations sur le quartier du Palais, les quartiers nobles, le port, les sous-sols,
- dans *Contes et Légendes* : L'âge d'argent, De la magie et de ce qui en découle, Un elfe au petit déjeuner, L'âge d'or, La civilisation elfe, La magie elfique, et l'aide de jeu que vous êtes en train de lire.

Qui jouer ?

Une arme tenue par un humain.

- L'arme :
Les Armes-Dieux ne sont, en 5500, arrivées sur terre que relativement récemment (il y a mille ans à peu près). Pour les armes des joueurs, aucun retentissement de règle, elles commencent, selon les règles, avec 100 points, et suivent exactement les règles d'expérience et de pouvoirs prévues dans les règles de base. Mais sachez qu'il n'y a encore, en tout et pour tout, quelques centaines d'Armes-Dieux sur tout le territoire (en tout cas moins de 1000). Pour comparaison, il y en aura 10 000 en 1031 Ap Néinnes, à l'époque normale de Bloodlust ! Les armes ont donc dans l'esprit des humains, comparativement, beaucoup plus d'importance. Il faut le savoir : votre arme, même avec ses petits 100 points, est quelqu'un de très important, de respecté et de craint. Elle peut, dans un village un peu reculé, être adorée comme un Dieu. Elle peut avoir des disciples qui la suivent pas à pas. Elle sera toujours invitée à l'auberge, reçue par le riche propriétaire ou le chef de la petite ville. On lui offrira des ponts d'or (enfin, selon les moyens de l'époque) pour devenir garde du corps ou prendre la direction d'une bande ou d'une petite armée.

Eh oui, ça change !

Une dernière chose : votre arme a beaucoup moins de chance qu'en 1031 Ap Néinnes d'appartenir à une société secrète. Celles-ci sont juste en train de se créer (cela peut faire d'ailleurs un bon scénario) mais n'ont encore ni le retentissement, ni l'influence qu'elles auront 6000 ans plus tard.

- L'humain

La répartition des humains sur Tanæphis est différente de celle que vous connaissez en 1031 Ap Néinnes. Comme nous ne pouvons y consacrer 5 extensions, il vous faudra inventer un peu de géopolitique vous même, mais sachez qu'en résumé, vous pouvez jouer :

Un Derigion/un Vorozion : attention, les deux termes n'existent pas encore. Dans les deux cas, vous êtes de type caucasien. Vous venez ou des tribus nomades et plutôt barbares du Sud Est ou du Sud Ouest, ou des tribus villageoises du centre, ou des petites villes déjà plus civilisées qui fleurissent le long du fleuve Roxxeanne, profitant du commerce fluvial avec les elfes.

Un Gadhar : Vous appartenez à une série de tribus de races noires installées à l'Est, tout le long de la côte.

Un Thunk : Attention, le terme n'existe pas encore. Par contre la description et les moeurs sont à peu près les mêmes que 6000 ans plus tard. Vous êtes juste installés à quelques polacs plus au sud.

Un Batrahaban (et non pas Batranoban) : Vous êtes la civilisation humaine civilisée de Tanæphis. La description et les moeurs sont à peu près les mêmes que 6000 ans plus tard, mais "en friche", car la richesse n'est pas encore là. Les villes blanches ne sont encore que de petites cités. Seule Durville commence à sortir du lot.

Vous commercez très souvent avec les elfes qui descendent le fleuve Wilkes. Il y a des "colonies" elfes dans les petites cités, et à Durville.

Attention : la culture des épices n'existe pas encore de manière systématisée.

Un Alweg/Un Hysnaton : N'importe quel bâtard de ces différentes races.

Les Hysnatons sont un cas un peu particulier. Ils sont des descendants d'orks, de nains ou d'elfes après au moins trois générations d'humains. Cependant, il peut arriver qu'un Hysnaton ait gardé un lien quelconque avec la famille de son arrière grand-père, ou que pour une raison quelconque il en soit recherché.

Les Piorads et les Sekekers n'existent pas encore.

En général : pour les raisons explicités ci-dessus, être porteur est réellement quelque chose de rare, d'impressionnant et d'envié. Les réactions sont en général positives. Vous êtes cependant aussi jalousé qu'admiré. Il est possible qu'on vous tende des pièges pour vous prendre votre arme.

Dans quel cadre ?

Sauvage et fantasmagorique à la fois. C'est là toute la différence d'ambiance entre l'époque des elfes et l'époque de Bloodlust©, et c'est ce qui fait son charme.

D'abord, le continent est sauvage, et presque entièrement recouvert par une épaisse forêt. Les bêtes féroces sont les maîtres de ces endroits abandonnés. Les villageois ne savent souvent pas qu'il existe autre chose que leur horizon, et sont en grande partie incapable d'indiquer la direction d'une ville plus lointaine qu'un polac. Il existe des endroits perdus et isolés, de petits royaumes féodaux, des endroits dans les forêts que personne n'a encore visité. Aller d'une ville à l'autre, c'est encore risquer sa vie.

La population humaine est de 1,5 millions d'habitants sur tout le continent... autant vous dire que c'est clairsemé !

Mais... les elfes sont là, et c'est toute la magie des légendes qui marche près de vous. Tous les contes possibles et imaginaires courent sur les elfes. Il y a 70% de faux et 30% de vrai... (relisez le background sur la magie elfique et inventez des fausses rumeurs pour stresser vos joueurs) mais grâce à eux, vous pouvez introduire de la véritable magie, autre que celle des armes, dans le scénario.

Les scénarios, parlons en : le monde étant plus simple, les scénarios devront être moins sophistiqués que dans le monde compliqué de Bloodlust©. Vous avez des ennemis tous trouvés : les orks. Les elfes devront rester lointains, inaccessibles, puissants et terrifiants. Les nains seront des créatures paradoxales, à la fois timides, loyales et violentes. Quand aux hommes, comme d'habitude, ils sont plus compliqués que tout le monde à la fois... Le mieux serait, à notre avis, de se lancer dans une campagne "improvisée", en laissant les joueurs vivre leur vie dans un continent encore inexploré où des surprises attendent derrière chaque arbre, ou on peut se perdre des semaines dans une forêt, y tomber sur une troupe d'orks ou y rencontrer une caravane elfe, où simplement faire du commerce est déjà une aventure digne d'Indiana Jones. Laissez les ainsi "libres" quelques séances, puis, selon les connaissances et les ennemis qu'ils se seront faits, lancez une intrigue un tout petit peu plus compliquée. Bonne chance !

Les PNJ

Les armes : Répétons le, elles sont rares, et en moyenne beaucoup moins puissantes qu'en 1036, n'ayant pas eu le temps de récolter beaucoup d'expérience. Evitez les porteurs d'armes comme gardes du corps, ou ceux qu'on trouve dans la première taverne venue... Ce n'est pas la bonne époque ! Les orks et les nains : Pour leurs caractéristiques, reportez-vous à *Souvenirs de Guerre* et prenez un Hysnaton Primarius avec toutes les caractéristiques possibles et non contradictoires de la race voulue... Vous avez votre homme.

Les elfes : Même chose, si vous voulez des caractéristiques... Quant à la magie, elle n'est pas quantifiable, car trop puissante. Vous devrez décider, ô maître de jeu Les elfes, de toute manière doivent être joués comme des êtres supérieurs, presque intouchables. N'oubliez pas, si un de vos joueurs essaye d'en trucider un, qu'ils avalent le Fluide qui fait marcher les armes. Aucun pouvoir ne passera.

Les objets magiques elfes ou "La grande illusion"...
... et quelques idées de scénarios pour notre époque (1031 Ap Néinnes)

Les elfes avaient deux caractéristiques principales :

- Ils absorbaient le fluide magique et pouvaient s'en servir.

L'art de la magie est perdu, et nul sur Tanæphis aujourd'hui ne le possède. Cependant, les elfes ont parfois imprégné des objets et des matériaux de fluide, qui ont alors pris des caractéristiques étranges. Ces objets, véritables stocks de fluide, n'ont pas été affectés par la baisse du fluide sur le continent au cours des siècles, baisse due à l'arrivée des armes. Ne vous montez pas trop la tête, vous allez être déçus. Les seuls pouvoirs que peut donner le fluide à un objet (du moins au niveau de connaissance où étaient parvenus les elfes, ce qui ne présage rien des pouvoirs d'éventuelles autres civilisations dont nous ne vous aurions encore rien dit) sont... la solidité et la luminosité. Et en toute logique, les elfes ont donc gonflé de fluide... les matériaux de construction, et principalement les roches. Oui, les roches, et particulièrement l'albâtre et le calcaire qui étaient dans le sol où a été construit Pôle.

Ce travail sur les roches avait deux buts.

Le premier était de pouvoir bien contrôler le sous-sol afin d'aider à la construction de Pôle et d'élever la colline.

La deuxième raison ? Améliorer la solidité des matériaux de construction de leur ville et leur donner de la... luminosité. C'est là l'origine de la solidité à toute épreuve des quartiers elfes, habitations et palais - la pierre est imprégnée de fluide - ainsi que de la fluorescence de la pierre blanche, qui n'est rien d'autre que de l'albâtre "gonflée" de fluide. Et oui, il a très peu "d'objets magiques" elfes au sens classique du terme. Pas d'épée "plus quelque chose" (et des armes magiques, il y en a assez comme ça, vous trouvez pas !) pas de collier d'invulnérabilité ou autres inventions. Une seule exception : le collier de Minouit. Ce qui ne veut pas dire qu'un matériau gorgé de fluide n'aie pas d'intérêt...

- Les "roches elfiques", même un tout petit morceau (d'autant plus rare que normalement ces roches sont indestructibles) sont très recherchés par les collectionneurs qui leur attribuent, tout à fait à tort, des capacités autres que celles que nous avons déjà cité, indestructibilité et luminosité. On trouve ces collectionneurs chez les riches Vorozions, Batranobans ou Derigions. Ceux-ci sont prêts à les acheter très chers, ainsi, pourquoi pas, qu'à payer les joueurs pour les voler chez le voisin.

- Ces objets sont, nous le disions, des stocks de fluide, un peu comme des piles. Ils se déchargent au fil des millénaires... très légèrement, et pas assez pour que nous prenions en compte ces petites "fuites" en temps de jeu. Cependant, l'atmosphère autour d'eux est assez chargée en fluide pour influer un tout petit peu sur les sorts des magies "légères" comme la magie Gadhar... Là encore, presque rien de quantifiable (Oui, vous nous haïssez...). Simplement des soins qui seront plus réussis, des paroles un peu plus convaincantes, ce genre de choses. A vous de doser. Il suffit alors d'un éclat de roche ou de verre provenant du palais ou de ses environ, porté en pendentif... (Rappelons-le, ces éclats sont très rares).

Un "objet" pas assez utile pour que des porteurs d'armes désirent se l'approprier, mais assez cependant pour qu'un "sage" Gadhar offre des richesses ou des informations pour en obtenir un.

- Ils avaient un langage et des connaissances oubliées

Il y a, dans la bibliothèque du palais de Pôle, quelques rares livres en elfe, ainsi que de nombreuses cartes. Le problème, c'est que les secrets de l'écriture elfe sont perdus.

De nombreux savants (là encore Vorozions, Derigions ou Batranobans dans leur immense majorité) connaissent l'existence de ces ouvrages. Ils sont persuadés, à tort ou à raison, que ces ouvrages recèlent des connaissances mystérieuses qui apporteraient aussitôt d'innombrables richesses et un immense pouvoir à celui qui réussirait à les traduire.

Comment arrive-t-on à déchiffrer un langage complètement oublié ? Peut-être vous rappelez-vous de l'histoire (en vrai, sur notre terre !) de la pierre de Rosette, grâce à laquelle Champollion réussit à déchiffrer les hiéroglyphes égyptiennes. C'était une pierre sur laquelle était gravée une inscription commémorative... en trois langues, latin, grec, et hiéroglyphes. Bien pratique ! Comme Champollion connaissait le latin et le grec, il arriva, après bien des années de recherches, à en déduire la signification des hiéroglyphes. C'est exactement ce qu'il faudrait pour le langage elfe, une pierre, un papier ou tout autre chose sur lequel serait écrit un texte en elfe, puis exactement le même texte dans un langage connu des savants de Tanæphis d'aujourd'hui. Est-ce possible ? Eh bien oui !

En effet, parallèlement à la civilisation elfe, les royaumes humains de l'ouest commençaient à s'organiser. Ils ne deviendraient que bien plus tard les royaumes Batrahabans, puis Batranobans... mais enfin, leur écriture, assez semblable à celle des Batranobans aujourd'hui pour qu'elle puisse être déchiffrée, commençait à naître. Il est donc envisageable qu'il existe quelque part un texte écrit en vieux Batrahaban et en elfe... par exemple un traité commercial, ou une charte juridique d'avant l'époque d'Ayas garantissant la sécurité aux elfes qui s'installeraient dans les cités humaines... (Charte que les humains, comme vous l'avez vus dans la nouvelle, n'auraient absolument pas respectée.)

Un tel texte, qui donnerait la clé de l'écriture elfe, les riches lettrés ou les mégalomanes persuadés que la traduction des ouvrages elfes leur apporterait le pouvoir seraient prêts à payer des fortunes, ainsi qu'à tuer tous leurs rivaux pour l'obtenir. Une aventure en or pour des porteurs, qui auraient non seulement à dénicher le texte mais aussi à éviter de se faire doubler par les factions rivales... Où trouver un tel texte ? Au choix, selon la couleur que vous voudriez donner à votre scénario :

- Chez les Batranobans, dans les cités où les elfes s'étaient installés : sur le mur d'une maison particulière recouverte depuis des millénaires par des couches de papier peint, sur un parchemin dans un coffre oublié dans un grenier, sur la pierre d'une tombe enterrée dans un jardin, dans le désert...
- A Pôle : dans la maison d'un savant qui n'a parlé à personne de sa découverte et qui a commencé à tout traduire tout seul, chez un noble qui le garde précieusement, ou... au bazar, à 1/4 de Ceste, où personne ne s'est rendu compte de sa valeur.
- A Nerolazarevskaya, trié et étiqueté comme bulletin de guerre, dans une caisse, parmi des milliers d'autres caisses...

Quand à ce que le texte disait, et ce que les ouvrages elfes apporteront comme connaissances, à vous de jouer. Cela peut aller du traité de chimie (inestimable) au livre de comptes de la cantine !

Un peu de théorie sur la Magie elfique

Les Elfes entretenaient de telles relations avec le Fluide qu'il était nécessaire de traiter ce chapitre dans la description générale du peuple Elfe et non pas dans le chapitre consacré à la magie dans le monde de Bloodlust.

Par contre, pour ceux qui volettent de pages en pages dans ce Contes et Légendes, et qui commenceraient la lecture par ce background Elfe (ben voyons), nous conseillons fortement qu'ils se farcissent le chapitre concerné sur le Fluide, sinon ils risquent d'être un peu largués au début. La preuve :

Le rétro-virus qui avait frappé toute la zone du centre de Tanæphis avait fait bien plus que modifier esthétiquement les Elfes, même si c'était ce que l'on remarquait au premier regard. Leur patrimoine génétique avait été profondément altéré et c'est un miracle, si, avec tous les ajouts génétiques dont ils bénéficièrent, ils restèrent compatibles avec les humains purs, du moins au niveau de la reproduction. Pour le reste, la compatibilité n'a rien d'évident.

Les Elfes restent la seule race de Tanæphis, à l'exception des Pères, à avoir pu absorber, stocker et utiliser le Fluide. Le virus eut une si lourde tâche que certains historiens généticiens Elfes considèraient que plusieurs virus s'étaient acharnés sur leur peuple, car ils n'entendaient pas de vecteur viral capable de tant de modifications géniques.

Mais que ce soit par l'action d'un seul ou de plusieurs virus, la première chose qui différencie une cellule Elfe d'une cellule humaine est son mode de fabrication d'énergie.

Nous n'allons pas entrer dans les détails, mais les organismes vivants utilisent de l'énergie pour vivre. Chez les animaux, la source d'énergie vient de l'oxydation des sucres, des acides gras et des acides aminés, bref de la bouffe.

Le processus est un peu long à expliquer ici, mais c'est évidemment au niveau de la cellule que tout se passe, et en 3 phases. Le rendement n'est pas mauvais, mais pas très bon non plus, environ 40%, ce qui veut dire que sur 100 unités absorbées, 40 sont efficacement converties.

Chez les plantes à chlorophylle, l'énergie est créée par photosynthèse, par utilisation de lumière solaire, et combinaison avec le gaz carbonique qu'elles absorbent, apporté par l'eau avec l'hydrogène. C'est un phénomène prodigieux, mais le rendement est minable, à peine 1 à 2%.

Les Elfes, eux, carburent au Fluide, tout simplement, d'une manière un peu similaire aux plantes, mais avec nettement plus d'efficacité.

Leurs cellules ont deux fonctions inédites sur le continent de Tanæphis. Elles absorbent, stockent le Fluide en elles, ce qui pour l'instant est presque... commun, du moins sur Tanæphis, mais elles le traitent également, de la même façon qu'une plante traite l'énergie solaire.

En combinant le Fluide, qui est une énergie active avec les composants habituels, amenées par les voies naturelles, la nourriture, les cellules produisent une énergie avec un rendement jamais atteint, plus de 80%. Les Elfes étaient en forme, ils n'avaient pas besoin de céréales au petit déj' pour faire le plein d'énergie. Ils en étaient littéralement pleins.

Les cellules des Elfes stockaient le Fluide dans les limites du raisonnable, de façon à ne jamais atteindre une densité de Fluide trop importante au niveau cellulaire, car dans ce cas le Fluide commencerait à agir et c'est ce qui, il y a très longtemps s'est passé pour les Pères. Ils absorbaient en eux trop de Fluide et celui-ci les faisait changer et grandir.

Le rétro-virus avait aussi modifié les gênes responsables de la production de testostérone, l'hormone responsable du contrôle et de la stimulation des caractères sexiuels du mâle et de la formation des spermatozoïde. Le changement était subtil mais au fil des années, les gênes donneraient l'ordre de produire de moins en moins de testostérone. Et au fil des siècles, les Elfes cesseraient même de se reproduire. Le destin qui allait faire des Elfes la civilisation la plus évoluée que Tanæphis est porté dans ce cycle allait également causer leur perte.

Mais cela ne s'arrête pas là. Les Elfes, ou du moins leurs cellules, absorbaient le Fluide quasiment instantanément, contrairement aux Armes qui elles l'absorbent doucement, à un rythme régulier, quelle que soit la quantité de Fluide qu'on leur fournit. Le Fluide était alors soit immédiatement traité, soit stocké.

Quand toutes les cellules étaient pleines, l'Elfe arrêtait de stocker. Le fonctionnement était simple. Mais le fluide était également utilisé à la production d'énergie, l'Elfe continuait généralement à en absorber afin de demeurer tout le temps à 100% de ses possibilités.

Il ne fallut pas beaucoup de temps aux scientifiques Elfes pour s'apercevoir et analyser le phénomène. Pour cela, ils disséquèrent et vivisectionnèrent une grande quantité de prisonniers. Ils se rendirent alors compte qu'ils pouvaient utiliser activement ce Fluide, comme les

Armes-Dieux qui apparaissaient à la même époque sur tout le continent.

Ce n'était qu'une question de pratique et la science Elfe, qui fut sans doute la plus évoluée de ce cycle de Raz se divisa en deux branches importantes : l'utilisation du Fluide et son Stockage artificiel.

Les Elfes apprirent à utiliser ce Fluide, contenu dans leurs cellules pour faire de la magie, et ils se rendirent vite compte qu'ils pouvaient l'utiliser longtemps, car l'absorption étant instantanée, les cellules se rechargeaient dans le même temps qu'elles libéraient le Fluide. Les Elfes apprirent donc à utiliser le Fluide pour obtenir de puissants effets magiques. C'était un temps où ils étaient capable de commander aux éléments eux-mêmes, où la réalité leur obéissait.

N'allons pas dire qu'un Elfe était capable de tout faire, et de créer un steak tartare à partir de rien. Par contre, l'Elfe le plus puissant qu'ait porté Tanæphis, au centre d'une zone de Fluide très importante, aurait sûrement pu transformer les atomes d'oxygène et d'hydrogène contenus dans l'air en atome de carbone et par combinaison successive aurait obtenu un steak tartare. Cela lui aurait pris sûrement des années. Pour la sauce et le ketchup, c'est encore une autre histoire.

Tout cela pour dire que si les Elfes avaient de grands pouvoirs magiques, ils n'étaient pas omnipotents. Ils étaient obligés de dormir, de se nourrir au moins un minimum. Si vous voulez vraiment avoir des détails sur leurs pouvoirs, jetez un coup d'œil sur les pouvoirs des Armes ou mieux encore, prenez comme base les listes de sort de Gurps Magie, chez le même éditeur.

On peut partir de toutes façons du principe que si l'Elfe, si les personnages en rencontrent un au cours de leur existence, a besoin d'un pouvoir, pour une bonne raison, on peut lui accorder, puisque jamais, et on a bien dit jamais, les joueurs ne joueront d'Elfes dans Bloodlust.

En tant que PNJs, les bornes sont assez lâches. A ce sujet, les Armes PNJs de Bloodlust bénéficient de pouvoirs que les Armes des joueurs ne pourront jamais obtenir. Ce sont les pouvoirs qui ont un ? à la place des numéros de pouvoirs.

Les Elfes pouvaient également continuer à recevoir du Fluide, et ce même quand les cellules étaient pleines. Les savants comprirent vite que comme un muscle se travaille et accroit son potentiel, les cellules pouvaient également accroitre leur potentiel de charge. Une fois chargé à bloc, un Elfe supportait sans rougir la comparaison avec une Arme-Dieu. Et comme à l'époque, le Fluide était en quantité importante sur le continent, ils n'avaient pas de problèmes de recharge.

Et non seulement les Elfes n'avaient pas à rougir, mais les Armes comprirent vite qu'elles étaient complètement impuissantes devant les Elfes.

Dès qu'elles utilisaient un pouvoir, l'Elfe riait bêtement puisqu'il absorbait *instantanément* la libération du Fluide, avant même qu'il ne puisse agir sur la réalité. Et comme il ne subissait pas de perte de conscience en cas de surcharge de Fluide, la plupart des Armes-Dieux commencèrent à éviter le coin.

Les autres meulaient dans le tas et on oublie souvent que dans le mot Arme-Dieu, il y a Arme. Et si les Elfes étaient immunisés à la magie, ils n'étaient pas immunisés aux coups de hache à deux mains dans la tronche. De nombreux Elfes sont morts de cette façon, d'un abus de confiance, croyant, alors qu'ils n'étaient protégés que contre le Fluide, être invulnérables.

Certaines légendes font état de porteurs Elfes, mais si c'était le cas, il s'agiraient d'Elfes ayant appris à contrôler leur absorption et à la synchroniser avec l'Arme. Dans tous les cas, même si cela reste dans le domaine du possible, cela devait être une exception.

Quand les savants Elfes étudièrent la structure de leurs cellules, ils tentèrent de la reproduire artificiellement. Mais aucun matériau naturel sur Tanæphis n'avait cette capacité. Ils utilisèrent donc leur propre magie pour modifier certains composants.

C'est ainsi qu'ils créèrent des céramiques, des porcelaines et des verres capables de contenir le Fluide.

Ces matériaux, dont la caractéristique principale est la porosité absorbent le fluide et le stockent. Une fois que l'objet est saturé en Fluide, certaines techniques permettent de l'utiliser, techniques qu'ils purent apprendre aux nains et ce même par des individus qui n'ont pas de facultés magiques particulières.

Les applications les plus triviales sont les roches lumineuses et les roches indestructibles avec lesquelles ils construisirent leur capitale.

Beaucoup plus rares, à tel point que la majorité des spécialistes nient leur existence, étaient les objets pouvant libérer le Fluide en décharges et ainsi obtenir un effet magique similaire à celui qu'obtenaient naturellement les Pères, les Elfes et les Armes.

Ces objets, très longs à concevoir et à fabriquer, très chers étaient les plus belles pièces de l'artisanat Elfe.

A l'époque où survivent les personnages de Bloodlust, le seul objet connu de ce type est le collier de Minouït "Œil de Chat" dont le pouvoir permettait de contrôler les Armes-Dieux, et que posséda Melaus le sanguinaire jusqu'à sa mort. (On considère évidemment que Melaus a péri à la fin de la campagne Eclat de Lune).

Que font les armes quand les joueurs sont absents ?

Eu égard à la quantité d'informations disponibles dans ce supplément sur les époques passées de Tanæphis, vous pourriez légitimement avoir envie de jouer un porteur pendant l'apogée de la puissance elfe ou à la naissance de l'empire Derigion (et franchement, on vous le conseille même). Si c'était le cas, il pourrait être très attrayant de jouer les porteurs d'une arme à travers les siècles. Bien sûr, seules les périodes "intéressantes" (où le MJ a prévu des aventures) sont jouées. Aussi il est logique de se poser la question suivante: que devient une arme durant la période séparant deux "porteurs-joueurs"?

Il n'est pas question ici de vous donner la recette pour obtenir des armes monstrueuses sans rien faire. Il ne suffit pas de jouer une aventure en 3000 av. Neinnes pour se retrouver avec une arme de 500 points au début de la campagne "Eclats de lune". Ce ne sont là que des guides que le MJ est libre d'interpréter à sa guise.

Une arme de joueur portée par des PNJ peut être considérée comme gagnant un point d'expérience tous les cinq ans, ce qui n'en fait que vingt par siècle. Vous pouvez faire légèrement varier ce nombre, mais un total supérieur dénote la présence d'une aventure potentielle (il arrive quelque chose d'inhabituel à l'arme) et il faut alors la jouer. Les règles de gains de pouvoirs et de limitations sont les mêmes, mais c'est le MJ qui choisit la table et qui décide de la présence ou non d'une condition.

Si les armes des porteurs ne sont pas "nouvelles" (100 points), cela signifie qu'elles ont déjà vécu plein d'expériences relatives à leurs désirs et qu'il est beaucoup plus difficile de les surprendre. Pour simuler cela, ajoutez "une moitié de difficulté" par siècle dont l'arme a profité.

Ceci veut dire que si l'on joue l'arme après un siècle, il lui faut 1500 Thams pour un point en richesse et que le prestige et la réputation gagnés sont divisés par 1,5. Au bout de trois siècles, cela passe à 2500 Thams et une division par 2,5 ! Pour la violence et le sexe, vous êtes seul juge, mais l'excès ne signifie pas nécessairement un gain. L'arme a sûrement déjà participé à des orgies ou des tortures et il n'est pas nécessaire de sombrer dans le X ou le gore pour l'impressionner. C'est la nouveauté et la qualité qui prime, pas la quantité. L'arme est simplement plus exigeante.

En parlant de désirs, si l'arme n'a rien vécu d'extraordinaire, c'est certainement qu'elle s'est un peu conformée à un train-train quotidien. Aussi, pour chaque siècle, les désirs non exacerbés ou atrophiés et qui ne sont pas nuls ont une chance sur trois de se rapprocher de un point de zéro (donc d'augmenter s'ils sont négatifs ou de diminuer s'ils sont positifs).

Le cas particulier des fusionnés

Je vous le rappelle une nouvelle fois, les armes apprennent grâce aux sentiments nouveaux qu'elles découvrent chez leurs porteurs. Aussi dans les cas où une arme a détruit l'âme d'un fusionné ou en a pris le contrôle (âme du porteur latente), elle ne peut plus rien apprendre de son "porteur" et donc ne gagne pas d'expérience. De même, en cas de fonte des deux esprits, l'arme et le porteur ne font plus qu'un. Il n'y a plus de surprise possible donc plus d'expérience non plus ! Un fusionné ayant gardé le contrôle (âme de l'arme latente) se comporte lui exactement comme un porteur normal sauf que le gain d'expérience est divisé par deux (les protagonistes se connaissent trop bien).

Ne vous désespérez pas. Il existe d'autres moyens pour un fusionné de progresser (bien que la fusion soit tout de même un but). Cependant, ces moyens ne doivent correspondre qu'à des aventures jouées.

Tout ce petit laïus pour vous faire comprendre que s'il peut être profitable de faire porter son arme par un PNJ pendant quelques siècles, c'est tout de même mieux de jouer avec. Alors jouez !

De toutes les couleurs

A l'aube du premier cycle, le ciel était vide et ce vide était une gangrène, une maladie qui se nourrissait d'elle-même dans sa noirceur profonde. Mais la maladie qui était tout se consuma, devient elle-même malade. Et la noire maladie se convulsa et vomit la vie. Et la vie était rose.

A la lisière du rose se tenait Hall'Feyaz, jaune du courage qu'il lui fallait pour affronter la maladie de la nuit. Et elle combattit vaillament et apporta le bleu aux Hommes, pour qu'ils puissent rêver les autres couleurs. Pour qu'ils puissent vaincre la maladie.

Mais la maladie est forte et s'étend autour d'Hall'Feyaz. La bataille est longue et bientôt la maladie montre sa haine d'avoir été une journée de plus tenue en échec en assombrissant le bleu du rêve, en le dévorant.

Pour aider les hommes à vaincre la maladie de la nuit, Hall'Feyaz a semé derrière elle les sœurs et les frères. Leur blancheur témoigne de leur sagesse et de la protection qu'ils accordent aux Hommes qui connaissent leurs cycles, les cycles qui disent tout. Parfois une sœur crie une vengeance ensanglantée, dévorée qu'elle est par la noirceur, mais ce n'est que pour annoncer l'arrivée d'autres sœurs.

La magie, elle, est verte.

C'était durant le neuvième mois de l'année, un mois du Repos.
C'était durant le neuvième mois de l'année, dans la ville de Biggett.

Tous les bardes et autres raconteurs d'histoires que comptait Tanæphis avaient convergé vers Biggett pour voir le meilleurs de leur art remporter le titre de Barde des 1000 Lunes, le barde le plus respecté du continent.

Durant 1000 Lunes, ce barde deviendrait plus prestigieux encore qu'un porteur d'arme.

Tous ils étaient venus écouter des histoires, des contes et des légendes.

Pour l'instant, il n'étaient pas déçus, ils en auraient des choses à raconter...

Rémi Drakh s'approcha de l'estrade. Il serrait sa tunique pleine de poussière et de taches contre lui. Apapah allait monter et il la retint par le bras.

"S'il te plaît ma sœur, laisse-moi. De toutes façons le concours est fini et c'est tout aussi bien ainsi. Laisse-moi monter..."

La barde Apapah regarda ce drôle de bonhomme. Il semblait la supplier. Elle monterait plus tard, elle avait tout le temps et puis, qu'avait-il voulu dire ? Le concours était terminé ?

"Merci à tous.

L'histoire que je vais vous raconter est une histoire de pure fiction, personne sur le continent entier ne pourrait y croire..."

Apapah remarqua les gouttes de sang qui avaient éclaboussé sa tunique. Elle vit tout de suite la flaque, par terre, et les traces qui montaient vers la scène. Elle se leva comme le vent et se précipita vers l'escalier...

"Non, rassis-toi. Ce n'est pas la peine. C'est déjà fini. Ecoute-moi plutôt. Ecoutez-moi tous. Oui, tous ! Toi, Apapah, toi Salius, toi Ohemm qui mérite tant de gagner, mais aussi ceux qui ne sont plus, écoutez-moi tous où que vous soyez, Sanaya, Piotr, Muad, Samuel et toi aussi Onlahp ! Ecoute-moi.

C'est une histoire qui commence il y a très longtemps lors d'un concours similaire à celui-ci. Un Porteur d'Arme avait remporté le trophée, le prix. Mais qui avait gagné, le porteur ou l'Arme ? C'est le Dieu qui décida. Pour lui, c'était clair. Il avait gagné, et le porteur avait eu le droit de participer. Quelle erreur. Cette arme sans le moindre talent ne pouvait rien faire sans son porteur. Sans compter que le prestige était revenu en totalité à son porteur, et pas à elle. Car dans sa suffisance elle avait été magnanime, elle l'avait laissé partir. Mais que pouvait bien pousser une Arme à se présenter à un tel concours ? C'est très simple, il était rabâché partout que celui qui remporterait le prix deviendrait pour la période plus connu et reconnu qu'un porteur d'Arme. Et qu'est-ce qui aurait pu faire plus plaisir à une Arme aussi imbue, sinon d'augmenter son prestige par celui d'un titre aussi honorifique ?"

Il serrait toujours son ventre. Il fit un geste vers les coulisses et un assistant lui apporta un siège. Il s'assit en grimaçant.

"Oui, et que pourrait faire cette arme au concours suivant sinon vouloir y participer ? Pour le remporter à nouveau ? Mais plusieurs années avaient passé. Et l'Arme-Dieu avait trouvé un hôte à sa mesure, même s'il ne payait pas de mine... Non, ne me regardez pas, du moins pas encore, j'ai dit que c'était une fiction...

Et revoilà notre Arme qui se promène jusqu'à cette ville pourrie où se déroule le concours. Mais tout avait changé, il se rendit compte qu'il n'est plus aussi bon, et dans sa logique tordue, il décide simplement de tuer tout le monde, ainsi, il restera le dernier candidat et le règlement jouant en sa faveur, il gagnerait le gros lot. C'est réfléchi comme plan. Tellement réfléchi qu'un autre y pense en même temps. Un autre Dieu. Un autre incarné. Qui ne verrait aucun inconvénient à lui-aussi remporter le concours. Et son plan est simple. Il suffit d'assurer un minimum et de tuer tous les candidats gênants. Si l'autre avait bien réussi, pourquoi pas lui ? Mais pour cela, il lui fallait un porteur discipliné. Et il prend un barde plein de... non pas de talent, mais plein d'aigreur de ne pas être né dans les quartiers de Pôle et d'avoir plutôt passé sa vie à errer. Non, je vous dis, ne me regardez pas... Je n'ai pas fini. Mais les Dieux sont fourbes et la victoire n'est pas son seul but. On raconte trop d'histoires lors de ce concours. Trop de légendes qui ennuient les Dieux. Trop de récits qui ont quelque part un fond de vérité. Et qui pourraient réveiller certains soupçons. Et il est là aussi pour surveiller et agir si certains dépassent les bornes. Des bornes qu'il a lui-même fixé. Et pour tout arranger, il



Les pères

n'est pas sous une forme d'Arme... Non, ne me demandez pas pourquoi, ni comment, je n'en sais pas plus que vous, ce n'est qu'une histoire après tout. Mais le porteur posa tout de même la question à son Dieu. Il ne lui posa pas deux fois... Alors il ne peut que conjecturer... Une métamorphose, un pouvoir, ou peut-être que des Dieux s'incarnent dans autre chose que des Armes... S'ils sont moins agressifs... Dans ce cas, lui aurait été l'exception car d'agressif, on en fait pas de mieux.

Mais le problème, c'est que ni l'une ni l'autre ne sont au courant pour l'autre. Et quand le premier candidat finit sa nuit en mille morceaux, après avoir raconté des bêtises auxquelles personne ne croit, c'est la grande interrogation pour l'ancien champion. Il cachait bien son jeu le champion..."

La tache continuait de s'étaler sur scène et il lui était de plus en plus difficile de parler...

"Et les candidats continuent. Et ils racontent toujours autant de bêtises. Surtout un, qui visiblement s'y connait bien. Et qui semble pouvoir distinguer le fusionné dans le public sous l'emprise de drogues. Le problème, c'est que l'Arme qui n'en est pas une prend les remarques pour lui. Elle se sent repérée. Et puis il y en a d'autres qui pourraient être dangereux car ils ne sont pas venus seuls. Alors avant que les dégâts ne deviennent trop importants, hop, un de moins. Et dans la foulée, pour faire bonne mesure, deux autres suivent en s'entre tuant. Le fusionné voit tout le monde tomber autour de lui. Pourquoi ? Comment ? Une Arme ? Où ? Tous les porteurs sont contrôlés, tous les bardes suivis. Que c'est facile de tromper un humain ! On pense un peu fort et le garde de la milice ne se souviendra que de ce qu'on lui dira de se souvenir. Mais dans le chaos local, l'Arme laisse échapper un détail. Pourtant il en avait entendu parler de cette attaque de Piorads. Toute une escorte décimée, un seul survivant, lui, et personne ne bronche... "

La quinte de toux lui arracha au moins un demi-litre de sang qui se répandit, chaud et poisseux sur la scène.

"Et maintenant des nouvelles du nord nous parlent d'une patrouille Piorad décimée. Et personne ne bronche non plus, et personne ne comprend. Même pas l'ex-champion qui baisse la tête. Et là arrive ce que personne n'attendait. Changement de tactique pour l'ancien champion. Il sait qu'il est encore bon, mais dans ses cordes. Alors il raconte une histoire pleine de sang et de fureur. Et c'est très beau, sauf qu'il peut pas s'empêcher de glisser un ou deux petits détails de trop pour faire encore plus vrai. Et l'Arme qui n'en est pas une décide une fois de plus d'éliminer un concurrent. Elle prend le contrôle de son pantin, et très sûre d'elle, elle attaque. Ah ah ah... Vous n'imaginez pas la tête de l'Arme quand le coup qui devait couper le minable en deux rebondit. Les deux hommes, enfin tous deux plus et moins que des hommes, chacun dans leur genre se font face. L'Arme fait une seconde tentative, comme si la deuxième fois faisait plus d'effet à un fusionné... Il n'eut pas de troisième coup. La protection qu'accordait le Dieu ne suffit à rien et le pantin se retrouva par terre, ses fils de marionnettes coupés et le sang commençant à lui couler sur les genoux. Un seul coup, du plat de la main. Il ne lui mit qu'un seul coup, mais il l'éventra. Mais qu'est-ce qui peut faire qu'un homme se relève, après des mois d'esclavage, le ventre ouvert et qu'il veuille désespérément parler ? Qu'est-ce qui peut pousser un homme à survivre quelques minutes de plus ?

Je n'ai pas de réponse..."

Rémi Drakh s'écroula en vomissant. Les soldats qui n'avaient pas fait un geste depuis le début de son histoire se précipitèrent sur lui, mais il était déjà trop tard. Ils le retournèrent et ses viscères se renversèrent sur la scène.

Cette année là, le Trophée fut attribué à l'unanimité à Ohemm Milann qui pleura quand on lui remit le prix. Il était Barde des 1000 Lunes et il allait le rester longtemps. Car cette année là marqua la dernière édition du Trophée. Trop de problèmes d'organisation et de logistique, expliqua très sérieusement le comité de la Guilde des Voyageurs. On ne retrouva pas la flûte de Drakh. Longtemps les enquêteurs s'interrogèrent. Avait-il dit la vérité ? Après tout il pouvait avoir tué les deux victimes principales sans l'aide d'une Arme-Dieu, qu'elle soit sous forme d'arme ou pas. Et puis, il avait un mobile, sa haine contre les autres bardes, plus chanceux que lui. Et sa seule erreur aurait été de s'attaquer à un possédé. Oh, que tout ceci était bien compliqué.

Bien sûr, on ne retrouva pas Onlahp le Thunk. Il avait disparu et la milice n'avait peut-être pas très envie de se frotter à un fusionné. Mais si l'autre avait menti, peut-être avait-il menti sur tout. Il n'y avait pas non plus de fusionné, une autre invention de son cerveau malade. Et le barde Thunk avait de la ressource, après tout il avait survécu à une attaque de Piorads, et d'un coup d'épée, il l'avait mortellement blessé. C'était peut-être aussi simple que cela. mais dans ce cas, Rémi Drakh aurait largement mérité le trophée pour son imagination...

C'était peut-être aussi simple que cela. Peut-être...
C'était durant le neuvième mois de l'année, un mois du Repos.
C'était durant le neuvième mois de l'année, dans la ville de Biggett.





C'était durant le neuvième mois de l'année, un mois du Repos.

C'était durant le neuvième mois de l'année, dans la ville de Biggett.

Toutes les 1000 lunes, ils convergeaient vers Biggett. Certains venaient seuls, à cheval ou à pied, d'autres arrivaient triomphants, entourés d'une véritable cour. Tous n'avaient d'yeux que pour leur champion, le représentant de leur peuple choisi par la Guilde.

Tous, ils venaient pour voir s'affronter les meilleurs de leur art et tous, ils espéraient que leur champion l'emporte et remporte le titre suprême, celui devant qui toutes les portes s'ouvriraient, celui que tous les puissants accueilleraient dans leurs palais, quel que soit sa race ou son rang.

Toutes les 1000 lunes, tous les bardes et autres raconteurs d'histoires que compte Tanæphis convergeaient vers Biggett pour voir le meilleur de leur art remporter le titre de Barde des 1000 Lunes, le barde le plus respecté du continent.

Et durant 1000 Lunes, ce barde deviendrait plus prestigieux encore qu'un porteur d'arme.

Et tous ils venaient écouter des histoires, des contes et des légendes…

Contes et légendes est une extension pour Bloodlust qui vous projette en plein coeur du passé de Tanæphis. Des aides de jeu et des idées de scénarios vous feront participer directement aux histoires racontées et vous saurez tout sur la mémoire génétique des Gadhars, l'arrivée des Piorads sur le continent et l'avènement des royaumes elfes et nains.

Prix conseillé: 144 Francs.
ISBN: 2-908765-38-1
Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke